SBt63

Magische Bibliothek — Vierzehnter Band

Wunder der Kartenkunst

Fortsetzung des Prachtwerkes

Der vollendete Kartenkünstler

von

F. W. Conradi

Horstersches Verlag • Berlin

SB 763

[1920]

Einige neue Ausführungen des Falschmischens.

1.

Thema:

Die obersten Karten des Spieles bleiben in der gleichen Reihenfolge, während der untere Teil des Spieles wirklich gemischt wird.

Ausführung:

Der Künstler erfaßt das Spiel derart, daß der linke kleine Finger die Karten, **welche in derselben Reihenfolge liegen bleiben sollen,** von dem übrigen Spiel trennt. Er greift dann das Spiel mit der rechten Hand dergestalt, daß das erste Daumenglied die Karten auch weiterhin trennt. In dieser Stellung hebt er die Karten aus der linken Hand. Er wirft nunmehr diejenigen Karten, welche nicht gemischt werden sollen in die linke Hand zurück, so daß das abgeworfene Päckchen auf dem Mittel-, Ring- und kleinen Finger der rechten Hand ruht. Dann wirft er einige Karten des übrigen Spieles aus der rechten so auf die in der linken Hand befindlichen, daß die Schmalseite der neu hinzukommenden Karten um ca. zwei Zentimeter die übrigen, in der linken Hand befindlichen Karten überragt und mischt dann die übrigbleibenden in der rechten Hand befindlichen Karten nach der linken Hand hinüber, indem er in normaler Weise Karten von oben abwirft, beziehungsweise mit dem Daumen der linken Hand abzieht. Sobald er die letzten in der rechten Hand befindlichen Karten auf die in der linken Hand sich befindenden wirft, ergreift er mit Ringfinger und Daumen der rechten Hand die ursprünglich auf Mittel-, Ring- und kleinen Finger der linken Hand gelegten Karten und wirft sie ebenfalls auf die sich in der linken Hand befindenden.

2.

Thema·

Der Künstler mischt das Spiel scheinbar, doch bleiben die Karten sämtlich in der ursprünglichen Reihenfolge.

Ausführung:

Der Künstler ergreift das Spiel mit der linken Hand (Fig. 1) und zieht mit dem Daumen derselben einige Karten des Spieles

von oben ab, während er das Spiel selbst aus der linken Hand mit der rechten Hand herausnimmt (Fig. 2). Er setzt nun das in der rechten Hand befindliche Päckchen vor das in der linken Hand befindliche und zieht wiederum mit dem Daumen der linken Hand einige Karten ab. Mit der rechten Hand hebt er hierbei die sich bereits in der linken Hand befindenden Karten aus dieser heraus, wobei er darauf achtet, daß sich diese Karten

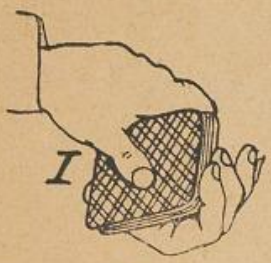

Fig. 1

Fig. 2

Fig. 3

Fig. 4

nicht mit denjenigen, welche sich in der rechten Hand befinden, vereinigen (Fig. 3). Von den in der rechten Hand befindlichen Karten legt er nun scheinbar, über und unter die in der linken Hand befindlichen Karten, weitere Karten. In Wirklichkeit legt er jedoch nur **unter die in der linken Hand befindlichen Karten weitere Karten,** während er das Darüberlegen **nur markiert,** indem er mit dem Daumen der linken Hand auf dem Rücken des mit der rechten Hand gehaltenen Päckchens eine entsprechende Abstreifbewegung ausführt. So fährt der Künstler fort, bis sich sämtliche Karten des ursprünglichen Spieles in der linken Hand befinden und nur noch das besonders abgeteilte Päckchen in der rechten Hand ist. Dieses Päckchen legt der Künstler schließlich auf die, in der linken Hand gehaltenen Karten und ist so die ursprüngliche Reihenfolge wieder hergestellt (Fig. 4).

Das Falschmischen nach Conradi.

Bevor wir das Falschmischen nach Conradi kennen lernen, wollen wir vorerst das tatsächliche Mischen der Karten nach dieser Methode betrachten. —

Um die **tatsächliche** Mischung auszuführen, teilt der Künstler das Spiel in zwei Pakete und hält die Karten an ihren Schmalseiten zwischen den Mittel- und Ringfingern jeder Hand einerseits und den Daumen andererseits. Die Zeigefinger drücken hierbei leicht auf die Kartenpakete. Nun zieht der Künstler die Karten mit den Daumen nach oben und läßt sie einzeln nacheinander, nach unten, abspringen (Fig. 5). Hierbei hält er die

Karten im rechten Winkel so gegeneinander, daß die zurückspringenden Karten beider Pakete sich abwechselnd übereinander legen müssen (Fig. 6). Jetzt schiebt der Künstler das Spiel zusammen, wodurch die Karten tatsächlich vorzüglich gemischt werden.

Um auf diese Art des Mischens die Karten **„falschmischen"** zu können, hält der Künstler die Karten, wie dies aus Fig. 5 ersichtlich ist. Er mischt die Karten **genau wie vorher, schiebt jedoch schließlich die beiden Pakete nicht zusammen,** son-

Fig. 5

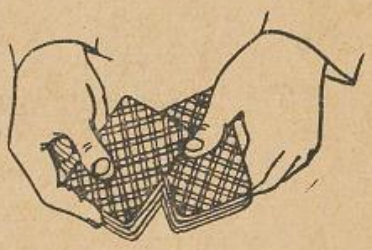

Fig. 6

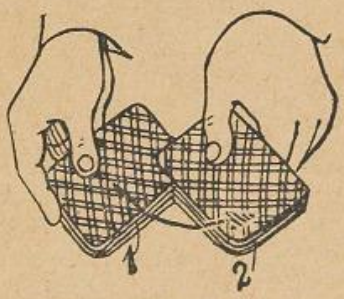

Fig. 7

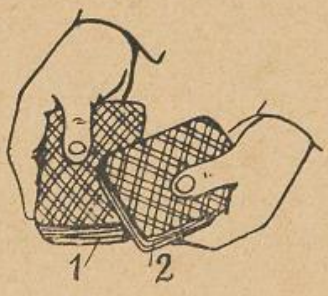

Fig. 8

dern dreht, mit einer blitzschnellen Bewegung das rechte Paket in der Pfeilrichtung der Fig. 7 unter das linke, so daß Paket 1 unter Paket 2 zu liegen kommt (Fig. 8). Hierbei decken für einen Augenblick die, dachartig über die Karten gehaltenen, Hände den Vorgang des Zusammenschiebens.

Im übrigen müssen sämtliche Bewegungen sowohl beim **Falsch-** als **auch** beim **tatsächlichen Mischen dieselben bleiben.**

* * *

Kartenkunststücke.

Links oder rechts?

Aus einem gemischten Spiele läßt der Künstler von zwei Zuschauern zwei x-beliebige Karten wählen und merken. Die Karten bleiben in den Händen der Zuschauer. Nun teilt der Künstler das Spiel in fünf Päckchen, deren Reihenfolge und Kartenanzahl nachstehend angegeben ist.

1. Paket	2. Paket	3. Paket	4. Paket	5. Paket
5 Karten	8 Karten	7 Karten	6 Karten	4 Karten

Sobald der Künstler die fünf Pakete gebildet hat, läßt er eine der gezogenen Karten auf das erste, die andere auf das dritte Paket legen. Dann legt er das fünfte Paket auf das vierte, diese zusammen auf das dritte, alle drei auf das zweite und die vier vereinigten Pakete auf das erste. Jetzt ergreift der Künstler das Spiel mit der Rückseite nach oben und bildet aus den Karten dergestallt zwei gleiche Pakete, daß er **links** beginnend, immer je eine Karte links, die andere rechts so lange abwechselnd übereinander auf den Tisch wirft bis sämtliche Karten in zwei Pakete geteilt sind.

Der Künstler läßt mit Hilfe der gezwungenen Wahl das linke Paket wählen, das rechts liegende Paket scheidet er aus. Er ergreift das links liegende Paket und fragt:

„Soll ich links oder rechts beginnen!" Einerlei, was gesagt wird, so teilt der Künstler die Karten wie vorher in zwei Pakete. **Das Paket, mit welchem er beim Abzählen begonnen hat, ergreift er nach jedesmaligem Abzählen, während er das andere Paket jedesmal ausscheidet.** Die Karten des aufgenommenen Paketes trennt er abermals durch Abzählen, nachdem er: „Links oder rechts" gefragt hat. — Das Teilen der Karten **in zwei Pakete,** durch Abzählen, **setzt er solange fort,** bis **zwei Karten übrig bleiben.** Die Karten des letzten Paketes, mit welchem der Künstler beim Abzählen begonnen hat, sind dann die gezogenen Karten.

Verwendet der Künstler ein konisches Spiel, so legt er die **zehnte** und **siebenundzwanzigste** Karte — **vom Rücken aus gerechnet** — in entgegengesetzter Richtung. Er läßt zwei beliebige Karten, **welche zwischen der 10. und 27. Karte liegen müssen,** ziehen. Dann teilt er das Spiel in fünf Pakete, wobei die **siebenundzwanzigste** Karte die **untere** Karte des zweiten und die

zehnte Karte die **untere** des **vierten** Paketes wird. Jetzt werden die zwei gezogenen Karten auf das **erste** und **dritte** Paket gelegt, dann legt der Künstler sämtliche Pakete, beim fünften Paket beginnend, wie bei der ersten Ausführung zusammen.

Im übrigen bleibt der Gang des Kunststücks unverändert.

Gleich und Gleich gesellt sich gern.

Nach Oberingenieur R. Milde.

Vorbereitungen:

Der Künstler legt das Spiel wie folgt:

Herz-Ass . 1. Karte vom Rücken aus gerechnet,
Herz-König . 2. „ „ „ „ „
Pique-König 3. „ „ „ „ „
Pique-Ass . 4. „ „ „ „ „
Karo-Ass . 5. „ „ „ „ „

6. bis 30. Karte nach Belieben.

Treff-Ass. . 31. Karte vom Rücken aus gerechnet,
Karo-König 32. Karte vom Rücken aus gerechnet.

Vorführung:

1. Volte.

2. Das **Herz-Ass** wird **forciert, unbesehen** auf den Tisch gelegt und ein Glas darauf gestellt.

3. Während dieses Vorganges wird die Volte zurückgeschlagen, so daß das Spiel wieder in der alten Reihenfolge liegt.

4. Mit den Worten: **„Eine Karte von oben“,** wirft der Künstler den Herz-König, **ohne ihn zu zeigen,** verdeckt auf den Tisch.

5. Der Künstler teilt das Spiel in der Mitte und hält es wie beim Durchzug (V. K. Fig. 85), sofort zieht er den **Pique-König** unbemerkt **auf das untere Paket** und legt ihn **ebenfalls unbesehen** und **verdeckt** mit den Worten: **„Eine Karte aus der Mitte“, neben den Herz-König** auf den Tisch. Er legt das obere, in der rechten Hand gehaltene Kartenpaket auf das untere, greift mit der rechten Hand über den Rücken des Spieles und hält das Spiel wie beim Schleifen einer Karte. (V. K. S. 21.)

6. Mit den Worten: **„Und eine Karte von unten“** — **es ist der Karo-König** — zeigt er den **Karo-König** vor und legt ihn **angeblich** — **in Wirklichkeit** das **Treff-Ass** — **verdeckt** auf den Tisch. Fig. 9.

Das filierte Treff-Ass. Pique-König. Herz-König.

Fig. 9

7. Mit den Worten: **„Ach so, ich habe Ihnen die zwei ersten Karten nicht gezeigt“**, ergreift er den **Herz-König** mit der rechten Hand und zeigt ihn vor. Dann hält er die Karte mit dem Rücken nach oben und weist mit ihr auf die zweite Karte. Hierbei sagt der Künstler: **„Nehmen Sie diese Karte** (die zweite) **auf“.**

Während dies geschieht, — wodurch die Aufmerksamkeit des Publikums abgelenkt ist, — filiert der Künstler den **Herz-König** gegen das **Pique-Ass** unter das Spiel und legt das **Pique-Ass** angeblich als **„Herz-König“ verdeckt** auf den Tisch.

8. Der Künstler nimmt dem Zuschauer, welcher den Pique-König aufgenommen hat, diesen aus der Hand und sagt, mit ihm auf die dritte Karte zeigend: „Hier liegt wie sie wissen, der Karo-König, sicherlich liegt dort unter dem Glase der vierte König, denn: **Gleich und Gleich gesellt sich gern,** bitte sehen Sie sich die Karte an“.

9. Während dies geschieht, filiert der Künstler den Pique-König gegen das Karo-Ass und legt es verdeckt auf den Tisch. Er sagt: „Diesmal habe ich meinen Karten mehr zugetraut, als sie in Wirklichkeit leisten können. Bitte drehen Sie die Karten um.“ Dies geschieht und sind es die drei Asse: „Sehen Sie, mein Sprichwort **„Gleich und Gleich gesellt sich gern“** trifft zu, denn hier sind die vier Asse.

Die reisenden Karten.

Auf dem Spiel liegen **zwei Pique-Buben.** Der Künstler schlägt die **Volte** und **forciert einen Pique-Buben,** den er besehen und an dieselbe Stelle ins Spiel zurückgeben läßt. Jetzt schlägt der Künstler abermals die **Volte,** wodurch **beide Pique-Buben** auf dem Rücken des Spieles zu liegen kommen. Hierauf läßt der Künstler noch zwei beliebige Karten ziehen und merken. Diese Karten werden **vom Künstler angeblich verdeckt auf den Tisch gelegt,** in Wirklichkeit **filiert** sie der Künstler gegen die **Pique-Buben.**

Der Künstler fragt einen Zuschauer, welche der beiden auf dem Tische liegenden Karten der Pique-Bube sein soll.

Da jetzt **zwei Pique-Buben** auf dem Tische liegen, so kann der Zuschauer natürlich wählen, welche Karte er will, es wird stets der zuerstgezogene Pique-Bube sein. — Der Künstler ergreift den Pique-Buben und filiert ihn gegen die obere der zwei gezogenen Karten, die er verdeckt auf den Tisch legt. Den Pique-Buben eskamotiert der Künstler und bringt ihn beiseite.

Auf Befehl des Künstlers verwandelt sich die **zweite** auf dem Tische liegende Karte in den **Pique-Buben.** Der Künstler zeigt ihn vor und **filiert** ihn gegen die zweite vorher gezogene Karte, so daß sich nunmehr die zuletzt gezogenen Karten auf dem Tische, die Buben aber im Spiele befinden. —

Das A-B-C der Karten.

Utensilien:

a) Ein unpräpariertes Kartenspiel.

b) Ein glattes Nickeltablett.

c) Einige mit Kernseife abgeriebene Papierstücke. Legt man ein derartiges Stück Papier auf das Tablett und läßt darauf etwas schreiben, so erhält man durch Anhauchen des Tabletts auf demselben einen Abdruck des Geschriebenen.

Vorbereitungen:

Der Künstler zieht auf der Tischplatte mit Kreide folgende Felder, die der Größe einer Spielkarte entsprechen und schreibt in die Felder das Alphabet.

A	B	C	D	E
F	G	H	I	K
L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z

Es empfiehlt sich diese Tabelle auf Kartonpapier zu schreiben, dann hat man sie immer zur Hand.

Vorführung:

Der Künstler bittet die Zuschauer, irgend einen Namen — in welchem kein Buchstabe zweimal vorkommt — denken und aufschreiben zu wollen. Angenommen, es wird **„Europa"** auf-

geschrieben, der Künstler erfährt dies durch heimliche Besichtigung des Tabletts.

Weiter bittet der Künstler die Anwesenden, dem Spiele soviel Karten, wie das aufgeschriebene Wort Buchstaben enthält (in unserem Falle sechs), entnehmen und merken zu wollen. Jetzt läßt der Künstler die Karten in das Spiel zurückgeben und bringt sie auf einmal oder gleichzeitig durch Volte auf den Rücken des Spieles, worauf er das Spiel falsch mischt, sodaß die gezogenen Karten unverändert die obersten im Spiel bleiben. Nun schiebt er die obersten sechs Karten heimlich nach hinten, was leicht zu bewerkstelligen ist, wenn der vorgeschobene Teil der Karten im Innern der linken Hand ruht.

Jetzt läßt sich der Künstler x-beliebige Buchstaben des Alphabets zurufen und legt jedesmal eine Karte verdeckt auf den ihm zugerufenen Buchstaben. Ist der zugerufene Buchstabe in dem aufgeschriebenen Wort enthalten, so legt er jedesmal eine der gezogenen Karten auf den betreffenden Buchstaben. Nachdem sämtliche Buchstaben mit Karten belegt sind, läßt der Künstler das aufgeschriebene Wort nennen und dreht die auf den betreffenden Buchstaben (i. u. B. „Europa") liegenden Karten um; es zeigt sich, daß es die gezogenen Karten sind.

Dieses Kunststück wirkt dadurch so geheimnisvoll, da dem Künstler nach Annahme der Zuschauer sowohl die gezogenen Karten, als auch das Wort „unbekannt" waren.

Mit einem konischen Spiele vorgeführt, wirkt das Kunststück noch verblüffender. In diesem Falle läßt der Künstler die gewählten Karten in verkehrter Richtung an verschiedenen Stellen in das Spiel stecken und bringt die Karten in bekannter Weise durch entsprechendes Mischen auf den Rücken des Spieles. —

Die mysteriöse Sieben!

Der Künstler läßt ein Kartenspiel (von dem er drei Karten, deren **untere er kennt,** palmiert hält) mischen. Beim Zurücknehmen des Spieles legt der Künstler die drei palmierten Karten auf den Rücken des Spieles. Nun läßt er das Spiel in **drei ziemlich gleich** große Pakete abheben, auf dem dritten Paket liegen die drei palmierten Karten. Der Künstler beginnt:

„Mein nächstes Kunststück nenne ich „**Die mysteriöse Sieben**", warum, werden Sie später erfahren." Bei diesen Worten steckt der Künstler:

1. Die oberste Karte des dritten Paketes unter das zweite Paket,
2. „ „ „ „ zweiten „ „ „ erste „
3. „ „ „ „ ersten „ „ „ zweite „
4. „ „ „ „ zweiten „ „ „ dritte „

5. Die oberste Karte des dritten Paketes unter das zweite Paket,
6. „ „ „ „ zweiten „ „ „ erste „
7. „ „ „ „ ersten „ „ „ dritte „

Hierdurch wird die dem Künstler bekannte Karte die erste des dritten Paketes.

Jetzt bittet der Künstler einen Zuschauer, sich die obere Karte des dritten Paketes ansehen, merken, in das Spiel zurückgeben und dieses mischen zu wollen. — Ist dies geschehen, so nimmt der Künstler das Spiel zurück und blättert es flüchtig durch, wobei er heimlich die ihm bekannte, gedachte Karte unter das Spiel bringt. Außerdem steckt er den kleinen Finger zwischen die siebente und achte Karte von der Bildseite des Spieles aus gerechnet.

Bei den Worten: **„Die mysteriöse Sieben"** schlägt der Künstler die **Volte,** wodurch die dem Künstler **bekannte** Karte die **siebente von der Rückseite** des Spieles wird. Der Künstler mischt das Spiel „falsch", worauf er es in vier Pakete teilt; das Paket, in welchem sich die gedachte Karte befindet, muß ungefähr zehn Karten enthalten. Um die Täuschung zu erhöhen, legt der Künstler die Pakete derart aus, daß das in Betracht kommende Paket das zweite von links wird. Der Künstler sagt:

„Nennen Sie eine Zahl zwischen eins und vier."

Unwillkürlich wird „Zwei" oder „Drei" genannt werden. Der Künstler zählt die Pakete derart ab, daß das Paket mit der gedachten Karte gewählt wird. Sollte wider Erwarten „Eins" oder „Vier" gesagt werden, so wendet der Künstler die gezwungene Wahl an. Der Künstler gibt dem Zuschauer das gewählte Paket und sagt:

„Zählen Sie bis zur siebenten Karte, es wird die von Ihnen gewählte sein", — natürlich wird dies zutreffen.

Will der Künstler den Trick wiederholen, so merkt er sich, wenn der Zuschauer die Karten einzeln abzählt, wieder die dritte Karte von der Rückseite des Spieles aus.

Bei Anwendung eines konischen Spieles legt der Künstler eine ihm bekannte Karte in entgegengesetzter Richtung in das Spiel und macht sie durch falsches Mischen zur Dritten von der Rückseite des Spieles aus. Mischen die Zuschauer später das Spiel, so braucht der Künstler dieses nicht erst durchzublättern, da er die Karte nur heimlich herausziehen und hierdurch zur untersten des Spieles machen kann. — — —

Bei beiden Ausführungen empfiehlt es sich die betreffende Karte anstatt durch Volte, dadurch zu siebenten Karte zu machen, daß man das Spiel fächerartig ausbreitet, von oben heimlich sechs Karten abzählt und die betreffende Karte unter die sechs Karten, wie beim touchieren, bringt.

Die vier Asse.

Utensilien:

Ein komplettes Kartenspiel.
Vier hierzu passende extra Asskarten.

Vorbereitungen:

Der Künstler sucht aus dem kompletten Spiele das Herz-Ass heraus, und legt es auf die vier extra Asskarten, worauf er die fünf Asse in einer Klammer rechts vestiert. —

Vorführung:

Der Künstler sagt zu einem Zuschauer indem er ihm das Spiel überreicht:

„Bitte suchen Sie die vier Asse aus dem Spiel heraus."

Der Zuschauer wird vergeblich suchen und **nur drei Asse** finden, dies benützt der Künstler und entnimmt heimlich die vestierten Asse ihrem Verstecke und palmiert sie rechts.

Zum Zuschauer gewendet:

„Ach, Sie sind wohl selbst Zauberkünstler?"

Bei diesen Worten greift der Künstler mit der rechten Hand in die Brusttasche des Zuschauers und nimmt das Herz-Ass, die übrigen vier Karten heimlich in der Brusttasche des Zuschauers zurücklassend, daraus hervor. Zum Zuschauer:

„Das hätten Sie nicht tun sollen, denn gerade das gestempelte Herz-Ass spielt die Hauptrolle im Spiele. Nun müssen Sie mir aber auch helfen — — aber bitte dabei nicht wieder selbst zu zaubern."

Der Künstler ergreift das Spiel nnd sagt:

„Bitte legen Sie die vier Asse auf das Spiel." Dies geschieht! —

Der Künstler macht eine Bewegung, als schlage er Volte. Gleichzeitig fragt er etwas verlegen:

„Wo befinden sich jetzt die vier Asse?"

Sowohl der Herr, als auch die Zuschauer werden sagen:

„„Sie (der Künstler) haben jetzt die Asse fortgenommen.""

Sofort zeigt der Künstler die vier Rückenkarten fächerartig als die vier Asse vor. Er legt sie auf das Spiel zurück und bringt Sie sofort durch **Volte in die Mitte** des Spieles und hält den kleinen Finger trennend zwischen den Paketen. Zu dem Herrn gewendet:

„Bitte blasen Sie auf das Spiel!"

Dies geschieht. — Der Künstler hebt die vier Rückenkarten ab und zeigt, daß die Asse verschwunden sind. Der Künstler legt die vier Karten wieder auf das Spiel, schlägt wieder die Volte, zeigt die oberen vier Karten abermals und es sind wieder die vier Asse. Diesen Vorgang begleitet der Künstler mit den Worten:

„Blasen **Sie,** so **verschwinden,** blase **ich,** so **erscheinen** die Asse wieder. Abwechselung ist im Leben die Hauptsache."

Der Künstler legt die Asse auf das Spiel zurück und bringt sie durch **Volte** wieder in **die Mitte.** Der kleine Finger trennt die Karten.

Der Künstler sagt:

„Jetzt werde ich die Asse aus der Mitte des Spieles hervornehmen," was er auch tatsächlich ausführt. Der Künstler legt die vier Asse verdeckt nebeneinander auf den Tisch und zeigt dann, daß die vier oberen Karten des Spieles keine Asse sind. Der Künstler sagt:

„Bitte mein Herr, zeigen Sie den Herrschaften nochmals die vier auf dem Tische liegenden Asse."

Während dies geschieht, palmiert der Künstler drei Karten vom Spiel, dann sagt er zu dem Herrn:

„Legen Sie bitte die Asse auf das Spiel."

Nachdem dies geschehen ist, ergreift der Künstler mit der rechten Hand das Spiel und **legt die drei palmierten Karten auf die Asse.**

Der Künstler zählt die vier oberen Karten, ohne deren Reihenfolge zu verändern, ab und erhält ein Päckchen, welches aus vier Karten, deren vordere ein Ass ist, besteht. Der Künstler zeigt das zusammengeschobene Paket mit der Bildseite nach vorn — wodurch die Zuschauer das Ass sehen und sagt:

„Die vier Asse," dann legt er die vier Karten einzeln nebeneinander verdeckt auf den Tisch. Der Künstler gibt dem Herrn das Spiel und sagt:

„Bitte legen Sie auf jedes der auf dem Tische liegenden Asse je drei weitere Karten."

Um dem Herrn scheinbar zu zeigen, wie er dies ausführen soll, zieht er die drei oberen Karten (es sind die drei Asse) verdeckt nacheinander vom Spiele ab und legt sie auf das vierte Ass, wodurch die vier Asse vereint sind. Die Zuschauer haben natürlich keine Ahnung davon. — Der Herr legt hierauf auf die übrigen drei vermeintlichen Asse je drei x-beliebige Karten. Jetzt läßt der Künstler durch gezwungene Wahl, das Paket, in welchem sich die vier Asse befinden, wählen. Das Paket bleibt verdeckt auf dem Tisch liegen, während der Künstler die übrigen drei Pakete in das Spiel zurückgibt. — Jetzt gibt der Künstler dem Herrn das Spiel und bittet es zu mischen, hierbei zieht der Künstler den Herrn etwas vom Tische ab und sagt zu ihm:

„Ich werde die drei Asse, welche ich soeben mit den Paketen in das Spiel gegeben habe, aus dem Spiele herauszaubern und zu den auf dem Tische liegenden Ass wandern lassen."

Der Künstler nimmt scheinbar die Asse vom Spiele unsichtbar fort und wirft sie dem auf dem Tische liegenden Päckchen zu. Er sagt zu dem Herrn:

„Nehmen Sie das Paket selbst vom Tisch und überzeugen Sie sich, daß die vier Asse in dem Paket vereinigt sind."

Dies geschieht und sind tatsächlich zum größten Erstaunen der Zuschauer die Asse in dem Paket angekommen. Der Künstler hat inzwischen das Spiel ergriffen und schiebt die oberen vier Karten zur Seite. Er ergreift die vier Asse und filiert sie gegen die vier Karten, welche er auf den Tisch legt. Er sagt zu dem Zuschauer:

„Waren es auch bestimmt die vier Asse, oder haben Sie sich getäuscht, bitte sehen Sie sich die auf dem Tische liegenden Karten nochmals an."

Dies geschieht und sind die vier Asse verschwunden. Der Künstler sagt:

„Ich wußte es von vornherein, daß Sie der größte Zauberkünstler sind; denn sonst wäre es Ihnen unmöglich gewesen, die vier Asse in Ihre Rocktasche zu zaubern, sehen Sie selbst nach "

Dies geschieht und holt der erstaunte Zuschauer die vier Asse aus seiner Tasche heraus. —

Er und Sie!

Aus einem Kartenspiel wird das Herzpaar offensichtlich herausgenommen. Das restliche Spiel mischt der Künstler, wobei er sich die oberste Karte, z. B Karo-Ass merkt Dann teilen die Zuschauer das Spiel in drei gleich große Päckchen, welche mit der Rückseite nach oben nebeneinander auf den Tisch gelegt werden. Auf das Päckchen, in welchem die dem Künstler bekannte Karte (Karo-Ass) zu oberst liegt, läßt der Künstler die Herz-Dame legen. Auf das zweite Paket wird der Herz-König gelegt. Nun werden das dritte Päckchen auf das zweite und beide gemeinschaftlich auf das erste Päckchen gelegt. Durch dieses Verfahren wird zweifellos erreicht, daß Herz-Dame und Herz-König vollkommen getrennt liegen. Jetzt ergreift der Künstler das mit der Bildseite nach unten gehaltene Spiel derart, daß der linke Daumen an der einen, die übrigen Finger mit Ausnahme des Zeigefingers an der anderen Längsseite liegen. Den kleinen Finger hält der Künstler gekrümmt unter dem Spiel. Nun zieht er mit der rechten Hand die Karten einzeln von unten hervor und wirft sie offen auf den Tisch, bis er die ihm bekannte Karte (in unserem Falle Karo-Ass) auf den Tisch geworfen hat. In diesem Augenblick glissiert er (d. h. er schiebt die Karte mit

dem linken Zeigefinger zurück) die nächstfolgende Karte. Diese ist die Herz-Dame. Er zieht die nächstfolgenden Kartenblätter in ununterbrochener Reihenfolge hervor, bis der Herz-König erscheint. Als nächste Karte folgt die glissierte Herz-Dame, was für die Zuschauer unbegreiflich erscheint. Tableau! — Beim Hinwerfen der Karten auf den Tisch sagt der Künstler dauernd „Er und Sie" — „Er und Sie" — —

Bei Verwendung eines konischen Spieles braucht sich der Künstler keine Karte zu merken, er wendet einfach die Herz-Dame beim Auflegen auf das erste Paket um. Auf das zweite Paket legt er den Herz-König. Nachdem die drei Pakete, in der Reihenfolge 3 auf 2, 3 und 2 auf 1, zusammengelegt worden sind, zieht der Künstler die Herz-Dame ca. $1^1/_2$ Zentimeter aus dem Spiele nach hinten heraus, was nicht zu bemerken ist, wenn er das Spiel staffelförmig in die linke Hand legt. Zieht er die Karten unter dem Spiele hervor, so tut er dies so lange, bis er beim Herz-König angelangt ist, dann läßt er die zurückgezogene Herz-Dame folgen.

Ansichts-Sache.

Utensilien:

Ein vollständiges Spiel, sowie eine zum Spiele passende Extrakarte z. B. Karo-Dame.

Vorbereitungen:

Der Künstler sucht aus dem Spiele die Karo-Dame heraus und legt beide Karo-Damen auf den Rücken des Spieles.

Vorführung:

Der Künstler „palmiert" beide Karo-Damen und läßt das Spiel mischen. Hierauf nimmt er das Spiel zurück und legt die palmierten Karo-Damen auf die Rückseite des Spieles. Jetzt schlägt er die Volte und „forciert" einem Herrn eine Karo-Dame, dann bringt er unbemerkbar durch Volte, die zweite Karo-Dame wieder auf den Rücken des Spieles. Der Künstler bittet die gezogene Karte (Karo-Dame) verdeckt auf den Tisch legen zu wollen.

Hierauf läßt der Künstler von einer Dame eine x-beliebige Karte z. B. Herz-Ass ziehen. Nachdem der Künstler die Karte gezeigt hat, legt er sie verdeckt links neben die bereits auf dem Tische liegende Karte (Karo-Dame), vorher „filiert" er das Herz-Ass gegen die zweite Karo-Dame, so daß nunmehr beide Karo-Damen verdeckt auf dem Tische liegen; das Herz-Ass befindet sich auf dem Spielrücken.

Der Künstler fragt: „Welche der auf dem Tische liegenden Karten ist die Karo-Dame und welche das Herz-Ass." Die Zuschauer sagen: „„Rechts liegt die Karo-Dame und links das Herz-Ass ""

Der Künstler läßt jetzt auf zwei Stückchen Papier die Namen beider Karten schreiben. Die Zettel werden auf die betreffenden Karten gelegt. Während ein Zuschauer die Namen aufschreibt, zeigt der Künstler die rechts liegende Karo-Dame nochmals vor, beim Zurücklegen auf den Tisch „filiert" er sie gegen das Herz-Ass. Nachdem der Zuschauer die Zettel rechts auf die Karo-Dame und links auf das Herz-Ass gelegt hat, ergreift er die rechts liegende Karte und zeigt, daß es das Herz-Ass ist. Beim Wiederhinlegen „filiert" er das Herz-Ass gegen die Karo-Dame und legt diese verdeckt auf den Tisch. Jetzt hebt er die linke Karte auf und zeigt, daß es Karo-Dame ist und legt sie offen auf den Tisch und sagt:

„Wenn Sie jetzt die Zettel umlegen, so wandern die Karten mit."

Während des Umlegens der Zettel, ergreift und zeigt der Künstler nochmals die Karo-Dame und „filiert" sie. Beim abermaligen Umdrehen der Karten haben diese abermals ihre Plätze gewechselt.

Der Künstler bittet die Zettel liegen zu lassen. Er ergreift das Herz-Ass und legt es auf den Karo-Damen Zettel, vorher „filiert" er jedoch das Herz-Ass gegen die Karo-Dame, welche er verdeckt auf den Zettel legt. Nun ergreift er die Karo-Dame, „filiert" sie gegen das Herz-Ass und legt dieses auf den zweiten Zettel. Werden nunmehr die beiden Karten umgedreht, so stimmen Zettel und Karten sonderbarerweise überein.

Benutzt der Künstler zu diesem Kunststück ein konisches Spiel, so legt er die Karo-Damen in entgegengesetzter Richtung. Nach erfolgtem Mischen bringt er beide Karo-Damen auf den Rücken des Spieles, dann forciert er die Karo-Dame; im übrigen bleibt der Gang des Kunststückes derselbe.

Die drei behexten Pakete.

Der Künstler läßt ein Spiel mischen und sagt: „Ich beabsichtige das Spiel in vier Pakete zu teilen. Die Größe des ersten Paketes wollen Sie selbst bestimmen." Hierbei legt er vom Rücken des Spieles aus Kartenblätter einzeln, mit der Bildseite nach oben, übereinander auf den Tisch. Bei der vierten Karte sagt er:

„Sagen Sie bitte „Halt", sobald Sie denken, daß es genügend Karten sind. Der Künstler richtet es so ein, daß die Zuschauer erst nach der sechsten Karte „Halt" sagen können.

Beim hinlegen der Karten merkt sich der Künstler heimlich die vierte, fünfte und sechste Karte. Sobald der Zuschauer „Halt" sagt, dreht der Künstler die abgezählten Karten um, die

Rückseiten liegen dann nach oben. Die restlichen Karten teilt der Künstler in drei, mit den Rückseiten nach oben liegende Pakete, welche er neben das erste Paket legt. Der Künstler ergreift das erste Paket und legt von der Rückseite desselben je eine Karte verdeckt auf die drei Pakete. Die nächste, vierte (ihm bekannte Karte) zeigt er einem Zuschauer, ohne daß der Künstler die Karte selbst sehen kann, mit der Bitte sich die Karte merken zu wollen, dann legt er die Karte verdeckt auf das zweite Paket. In gleicher weise läßt er von zwei weiteren Zuschauern die fünfte und sechste Karte merken, worauf er die Karten verdeckt auf das erste und dritte Paket legt. Die restlichen Karten des ersten Paketes verteilt er ohne sie zu zeigen auf die drei Pakete. Jetzt läßt der Künstler die Pakete zusammenlegen und mischen. Der Künstler nimmt das Spiel zurück, blättert es flüchtig durch und bringt die drei, (ihm bekannten) von den Zuschauern gemerkten Karten auf den Rücken des Spieles. Nun legt er dasselbe mit dem Rücken nach oben in die linke Hand und bittet einen Zuschauer mit einer Messerschneide in das untere Drittel des Kartenpakets stechen zu wollen. Ist dies geschehen, so greift der Künstler mit der rechten über den Rücken des Spieles, klappt es, wie beim Durchzug (V. K. Fig. 85), auf. Der Künstler zeigt dem Zuschauer die unterste Karte des aufgeschlagenen Paketes (Fig. 85 V. K.) und fragt:

„Ist dies die von Ihnen gemerkte Karte?" Da dies verneint wird legt der Künstler das untere Paket verdeckt auf den Tisch, vorher bringt er jedoch heimlich unter Anwendung „des Durchzuges" (V. K. S. 43) die oberste Karte (es ist dies eine der gemerkten Karten) des aufgeklappten Paketes auf den Rücken des unteren Paketes und legt dieses verdeckt auf den Tisch. —

Der Künstler sagt: „Stechen Sie bitte mit dem Messer nochmals zwischen das von mir gehaltene Kartenpaket."

Nachdem dies geschehen ist verfährt der Künstler wie zuerst bringt hierdurch die zweite gemerkte Karte auf das nunmehrige untere Paket, während auf dem obersten Paket die dritte gemerkte Karte liegen bleibt. — Beide Pakete legt der Künstler ebenfalls verdeckt auf den Tisch. — — — Werden jetzt die obersten Karten der drei Pakete umgedreht, so sind es die gemerkten Karten.

Verwendet der Künstler ein konisches Spiel, so teilt er dieses nach erfolgtem Mischen derart in drei verdeckt liegende Pakete, daß er noch ein viertes Paket in der Hand behält.

Die drei obersten Karten des vierten Paketes läßt er merken und legt sie — indem er sie hierbei wendet — verdeckt auf die auf dem Tische liegenden Pakete, welche er zusammenlegen und mischen läßt. Erhält er das Spiel zurück, so zieht er beim nochmaligen Mischen des Spieles die drei Karten heimlich heraus

und legt sie auf den Rücken des Spieles. Hier setzt der Gang des Kunststückes in derselben Weise, wie bei der Ausführung mit einem unpräpariertem Spiele, ein.

Das geheimnisvolle Quartett.

Der Künstler läßt aus einem gemischten Spiel vier x-beliebige Karten ziehen. Dann ergreift er das Spiel mit der linken Hand, während er mit der rechten die vier gezogenen Karten fächerartig, mit der Bildseite nach vorn, hält. Er bittet einen Zuschauer **eine** der vier Karten zu merken. Nachdem dies geschehen ist, teilt der Künstler, mit Hilfe des linken Daumen das Spiel buchartig in zwei Teile und steckt die vier gezogenen Karten zwischen die beiden Kartenpakete, hierbei schiebt er den kleinen linken Finger **zwischen die zweite** und **dritte der gezogenen Karten.** Er schlägt **die Volte,** wodurch **zwei der gezogenen Karten auf, zwei unter** dem Spiele liegen.

Der Künstler **weiß** bis jetzt **nicht, welche Karten gezogen** und welche hiervon **gewählt** wurden.

Der Künstler **mischt** das Spiel **falsch** und bringt hierbei **drei x-beliebige Karten auf die zwei, auf der Rückseite des Spieles** liegenden, vorher gezeigten Karten. Nun nimmt er mit der rechten Hand von der Rückseite des Spieles acht Karten und breitet sie, ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern, fächerartig aus. —

Jetzt fragt er:

„Befindet sich die von Ihnen gedachte Karte unter diesen Blättern?"

Im **bejahenden Falle** besieht und merkt er sich heimlich die **vierte** und **fünfte** Karte, da **eine derselben die gemerkte sein muß.** Dann legt er die acht Karten auf das Spiel, vorher schiebt er den kleinen Finger zwischen die **vierte** und **fünfte** Karte und bringt durch **Volte vier Karten auf** und **vier unter das Spiel,** wodurch die fraglichen Karten die **oberen** und **unteren** im Spiele werden.

Angenommen, die **eine** der beiden Karten war **eine rote,** die **andere** eine **schwarze** Karte, so fragt der Künstler:

„War Ihre Karte **eine rote** oder **eine schwarze** Karte?"

Der Antwort entsprechend, weiß der Künstler, welche Karte gewählt wurde.

Nun fragt er:

„Soll Ihre Karte auf oder unter dem Spiele liegen?"

Wunschgemäß bringt der Künstler die Karte, falls sie nicht bereits wie gewünscht liegt, durch „Volte" oder „Abschleifen" auf den gewünschten Platz.

Sind die fraglichen Karten **eine Bilder** oder **eine Augenkarte,** so fragt er:

„Wählten Sie eine **Bilder-** oder eine **Augenkarte?**"

Durch die Antwort kennt der Künstler die Karte.

Sind die fraglichen Karten **zwei Bilder-** oder **zwei Augenkarten derselben Farbe,** so fragt der Künstler: „War Ihre Karte eine **hohe** oder eine **niedrige** Karte usw."

Verneint der Zuschauer **beim** fächerartigen **Vorzeigen der acht Karten,** daß sich seine gewählte Karte darunter befindet, so ist sie **eine** der **zwei unter dem Spiele** befindlichen Karten. Der Künstler steckt daher die acht Karten in die Mitte des Spieles zurück und bringt die untere Karte des Spieles auf den Rücken desselben. Hierbei merkt er sich sowohl die untere als auch die obere Karte und findet die gewählte unter Anwendung der angeführten Fragestellungen.

Dieses Kunststück ist ungeachtet seiner verblüffenden Einfachheit von großartiger Wirkung.

Ja und Nein.

Einem gemischten Kartenspiele entnimmt der Künstler drei x-beliebige Karten. Ohne sich die Karten selbst anzusehen, zeigt er sie einem Zuschauer, mit der Bitte eine Karte zu merken, fächerartig vor. Nachdem dies geschehen ist, legt der Künstler die drei Karten nebeneinander dergestalt verdeckt auf den Tisch, daß die im Fächer links befindliche Karte auf der linken Seite, die mittlere in der Mitte und die rechte rechts zu liegen kommen. Jetzt nimmt er abermals drei Karten und läßt genau wie zuerst von einem Zuschauer eine Karte merken, worauf er die drei Karten, in derselben Reihenfolge wie vorher, auf die auf dem Tische liegenden drei Karten legt. — Nun zeigt er einem dritten Zuschauer abermals drei Karten und verfährt damit wie das erste und zweite Mal.

Der Künstler fragt, indem er sich nacheinander an den ersten, zweiten und dritten Znschauer wendet:

„Werden Sie Ihre Karte wieder erkennen?"

Bei diesen Worten greift er die die drei links liegenden Karten und breitet sie fächerartig von links (untere Karte) nach rechts aus.

Sagt der erste Zuschauer „„Ja"", so hat dieser die (linke) untere Karte gemerkt.

Sagt der zweite Zuschuer „„Ja"", so wählte er die mittlere Karte.

Sagt der dritte Zuschauer „„Ja"", so wählte er die (rechte) obere Karte.

Die gewählte Karte legt der Künstler unauffällig auf den Rücken des Spieles, während er die nicht gedachten Karten an beliebiger Stelle in das Spiel steckt Hierauf ergreift er nacheinander das mittlere und das rechte Paket und verfährt damit wie beim ersten Paket. Schließlich liegen sämtliche Karten auf dem Rücken des Spieles.

Nun mischt der Künstler das Spiel „falsch", ohne die Lage der gedachten Karten zu verändern. Dann ergreift er eine x-beliebige Karte, zeigt sie dem dritten Zuschauer und fragt, ob es seine gedachte Karte sei.

Dies wird verneint; der Künstler wirft die Karte verdeckt auf den Tisch, wobei er sie gegen die auf dem Rücken des Spieles liegende Karte unter das Spiel filiert. Der Künstler zeigt mit der gleichen Fragestellung sowohl dem zweiten, als auch dem ersten Zuschauer je eine x-beliebige Karte. Beide Zuschauer werden verneinend antworten. Der Künstler filiert beide Karten nacheinander gegen die auf dem Spiele liegenden gedachten Karten und legt sie verdeckt auf den Tisch.

Der Künstler bedauert sein Mißgeschick, teilt das Spiel in drei Pakete und gibt sie den betreffenden Zuschauern mit der Bitte, nachsehen zu wollen, ob sich die von Ihnen gedachten Karten darunter befinden. Auch dies wird natürlich verneint.

Der Künstler läßt jetzt die Namen der gedachten Karten laut nennen, dreht die auf dem Tische liegenden drei Karten um und es sind — — die gedachten Karten — — Tableau!!

Die sympathisierenden Karten.

Einem gemischten Kartenspiele läßt der Künstler drei Karten entnehmen und merken. Der Künstler nimmt die zuletzt gezogene Karte in die Mitte des Spieles zurück, worauf er die Karte **durch Volte auf das Spiel bringt.** Durch **„Falschmischen"** bringt er **sechs Karten auf die gezogene,** wodurch diese **die siebente** vom Rücken aus wird.

Der Künstler schlägt abermals die **Volte,** hierbei **trennt** er die gebildeten Pakete mit dem kleinen Finger. — Jetzt läßt er die **zweite Karte auf** das **untere** Paket legen, schlägt die **Volte zurück** und mischt wieder **sechs Karten** auf die **zweite** gezogene Karte. In gleicher Weise nimmt er die **dritte** Karte zurück, mischt **sechs** Karten darauf,so daß die **drei gezogenen** Karten als die **7., 14.** und **21.** vom Rücken des Spieles aus liegen. — Der Künstler bittet die Zuschauer eine beliebige dreistellige Zahl — in der keine Null enthalten sein darf — zu nennen. Angenommen die Zuschauer sagen: **487.**

Jetzt ergreift der Künstler das Spiel, mischt es **„falsch"** und bringt immer soviel Karten auf oder unter das Spiel, daß beim

späteren Abzählen des Spieles **die gezogenen Karten den genannten Zahlen** entsprechend liegen.

In unserem Beispiel mischt er zuerst die **oberen drei** Karten **unter das Spiel**, wodurch die zuerstgezogene, die **vierte** Karte von oben wird.

Der Künstler zählt nun **drei** Karten **verdeckt** auf den Tisch und dreht dann die **vierte** Karte, es ist **eine** der **gezogenen,** um.

Jetzt bringt der Künstler in unserem Beispiel eine Karte durch **Volte auf** das Spiel, und zählt die Karten bis zur siebenten einzeln verdeckt ab, dann dreht er die **achte** Karte um und ist es eine der gewählten. Da **i. u. B.** die dritte Zahl eine Sieben ist, so braucht der Künstler nur bis zur **siebenten** Karte zu zählen und ist dies die letzte der gewählten Karten.

Der Künstler legt deshalb die gezogenen Karten als 7. 14. und 21. da sich die meisten Zahlen, welche genannt werden in der Nähe von 7, 14 und 21 bewegen.

Die Karten als Akrobaten.

Der Künstler entnimmt dem Spiele die vier Buben, **einen** der **schwarzen Buben** legt er **auf,** den **anderen Buben unter das Spiel.**

Jetzt teilt er das Spiel in der Mitte und läßt die **roten Buben** auf das untere Paket legen, worauf er das obere auf das untere Paket legt, gleichzeitig **schiebt** er, **als Vorbereitung zur Volte,** heimlich den kleinen Finger **zwischen die roten Buben.**

Der Künstler sagt:

„Sie wissen, daß sich die **schwarzen Buben auf** und **unter** dem Spiele, die **roten** dagegen in **der Mitte** desselben befinden."

Bei diesen Worten schlägt der Künstler **die Volte.** Dann zeigt er, daß **die roten Buben oben** und **unten** im Spiele liegen, während sich die **schwarzen Buben in der Mitte** desselben befinden.

„Wissen Sie, wie ich dies gemacht habe? Nein! — — Nun dann werde ich es Ihnen nochmals zeigen."

Bei diesen Worten legt der Künstler abermals **die schwarzen Buben** wie zuerst **unter** und **auf das Spiel,** die **roten Buben** in **die Mitte** desselben, wobei er sie mit Hilfe des kleinen Fingers trennt. Hierbei hält er das Spiel so, daß die Zuschauer den **unteren schwarzen Buben** unwillkürlich **sehen müssen.** —

Jetzt fragt der Künstler nochmals:

„Wo befinden sich die **schwarzen** und wo die **roten Buben?**"

Da die Zuschauer als **untere Karte** den **schwarzen Buben sehen,** so werden sie, dadurch beeinflußt, sagen:

„„„**Oben** und **unten** liegen die **schwarzen,** in **der Mitte** die **roten Buben.**““

In diesem Augenblick bemerkt scheinbar der Künstler, daß die Zuschauer den schwarzen Buben sehen können. Mit den Worten:

„Nun, das war nicht schwer für Sie,"

senkt er beide Hände nach unten, so daß die Zuschauer den schwarzen Buben nicht mehr sehen. Gleichzeitig **schlägt** er die **Volte,** was gerade in diesem Moment nicht zu bemerken ist. Jetzt wiederholt der Künstler seine Frage:

„Wo liegen also die **schwarzen** und wo die **roten Buben.?**

Die Zuschauer sagen natürlich:

„„„**Oben** und **unten** die **schwarzen,** in **der Mitte** die **roten Buben.**““

Der Künstler sagt:

„Ich wette, daß dies nicht der Fall ist."

Er dreht die **obere** und die **untere** Karte um und sind es die **roten Buben,** während sich, beim fächerartigen vorblättern des Spieles, die **schwarzen Buben** in **der Mitte** desselben befinden. Alle Anwesenden sind natürlich erstaunt. Der Künstler sagt:

„Sie scheinen das Kunststück immer noch nicht durchschaut zu haben. Ich will es Ihnen daher nochmals zeigen."

(Hier ändert sich bei Anwendung eines konischen Spieles der Gang der Handlung.)

Bei diesen Worten legt der Künstler von neuem die **schwarzen Buben auf** und **unter** das Spiel. Dann bittet der Künstler die **roten Buben** in die **Mitte** des Spieles zu legen. Bevor dies geschieht, schlägt er jedoch heimlich die **Volte,** wodurch die **schwarzen Buben** in **die Mitte** des Spieles gelangen. Der Künstler legt die beiden durch die **Volte** gebildeten Pakete **nicht aufeinander,** sondern läßt **vorher** die **roten auf die schwarzen Buben** legen, was natürlich niemand ahnt. — Auf diese Weise liegen die **vier Buben in der Mitte** des Spieles **vereint.** Der Künstler legt das Spiel auf den Tisch und sagt:

„Achten Sie bitte darauf, daß ich mit dem Spiele nicht die geringste Veränderung vornehme. — — Wie ist jetzt die Lage der vier Buben?"

Obgleich die Antwort diesmal verschieden ausfallen wird, wird doch keiner der Zuschauer das Richtige treffen. Schließlich zeigt der Künstler, daß **die vier Buben inmitten des Spieles** vereint sind.

Der Effekt des Kunststückes ist, vorausgesetzt, daß die Volten tadellos geschlagen werden, unbeschreiblich groß.

Unter Anwendung eines konischen Spieles bildet der Künstler schließlich vier Pakete und legt auf jedes derselben einen Buben in entgegengesetzter Richtung. Dann läßt er die Pakete zusammenlegen und mischen. Beim Zurücknehmen des Spieles mischt er die vier Buben auf den Rücken und von hieraus in die Mitte desselben.

Ihr Wunsch ist mir Befehl.

Der Künstler gibt einem Zuschauer ein Kartenspiel mit der Bitte dasselbe mischen und dann von **drei Personen je zwei beliebige Karten** ziehen lassen zu wollen. Nun nimmt der Künstler das Spiel zurück und sammelt die gezogenen Karten ein. Zu diesem Zwecke geht er **zuerst** zu dem Zuschauer, welcher **die letzten Karten** gezogen hat. Der Künstler teilt das Spiel in zwei Pakete und läßt vom Zuschauer, die von ihm gezogenen Karten auf das untere Paket legen, auf dieses legt er das obere Paket; gleichzeitig schiebt er den linken kleinen Finger trennend zwischen beide Pakete. Dann geht der Künstler nacheinander zum **zweiten** und **ersten** Zuschauer und bittet diese, ihre Karten ebenfalls in das Spiel geben zu wollen. Hierbei teilt der Künstler das Spiel stets an derselben Stelle, so daß sämtliche gezogenen Karten übereinander liegen. Jetzt bringt er **die sechs Karten durch Volte auf den Rücken** des Spieles, worauf er sie **sofort palmiert.** Nun läßt der Künstler das Spiel mischen, erhält er es zurück, so legt er die **palmierten** Karten **unauffällig auf.** —

Nun **forciert** er drei weiteren Personen **paarweise** und in derselben Reihenfolge wie zuerst, **je zwei der vorher gezogenen** Karten, worauf er die Personen bittet, die Namen der gezogenen Karten laut zu nennen. Zum allgemeinen Erstaunen stimmen die **jetzt** gewählten mit den **vorher gezogenen** Karten überein.

Der Künstler bittet einen Zuschauer die gezogenen Karten **paarweise** einsammeln und schließlich **gleichzeitig in die Mitte** des Spieles legen zu wollen; ist dies geschehen, so bringt der Künstler **alle sechs Karten** durch **Volte** auf **den Rücken** des Spieles und mischt das Spiel „falsch", wodurch die sechs Karten nach wie vor auf dem Rücken des Spieles bleiben. Er fragt den ersten Zuschauer:

„Wünschen Sie, daß Ihre beiden Karten zusammen auf, unter oder in der Mitte des Spieles liegen, oder soll sich **eine derselben auf,** die **andere unter** dem Spiele befinden?"

Dem Wunsche des Zuschauers entsprechend, läßt der Künstler die betreffenden Karten entweder auf der Rückseite des Spieles liegen oder bringt sie durch **Volte unter** oder **in die Mitte**

des Spieles. Soll eine Karte **auf,** die andere **unter** dem Spiele liegen, so **zieht** der Künstler die obere Karte **nach unten ab.** Schließlich legt er beide Karten offen auf den Tisch.

Wird gewünscht, daß die Karten **in der Mitte** des Spieles liegen sollen, so **muß** der Künstler später **nach** dem Ausscheiden der Karten aus dem Spiele **die Volte** zurückschlagen, damit die restlichen vier Karten wieder auf dem Spiele liegen. Der Künstler mischt das Spiel abermals „falsch", wobei die restlichen **vier gezogenen Karten auf dem Rücken des Spieles** bleiben.

Nun wendet sich der Künstler mit der gleichen Frage an die zweite Person und bringt die Karten in derselben Weise an die gewünschte Stelle, worauf er das zweite Kartenpaar ebenfalls offen auf den Tisch legt. Er mischt das letzte Paar auf das Spiel; schließlich **zieht** er die **obere** Karte heimlich dergestalt **nach unten,** daß Bildseite gegen Bildseite liegen. Dann legt er das Spiel auf den Tisch und sagt:

„Nicht wahr, ich habe alle Karten richtig erraten!"

Die dritte Person verneint dies natürlich. — — Der Künstler stellt sich verlegen, um dies mimisch zu unterstützen, hält er die rechte Daumen- und Mittelfingerspitze, als ob er nachdenke, an den Mund, wobei er die Fingerspitzen unbemerkbar anfeuchtet. Der Künstler ergreift das Spiel mit dem rechten Daumen und dem Mittelfinger und preßt diese fest gegen das Spiel, wodurch die obere und die untere Karte an den Fingerspitzen haften. Jetzt wirft er das übrige Spiel in die Luft. Der Künstler greift mit der rechten zwischen die herabfallenden Karten, spreitzt die rechten Finger und befinden sich die noch fehlenden, gezogenen Karten an den Fingerspitzen.

Der Kartensprung.

Von einem unpräparierten Kartenspiel läßt der Künstler drei x-beliebige Karten entnehmen und besehen. Dann läßt er die Karten in das Spiel zurückgeben und mischt es. Jetzt klopft der Künstler mit dem Zeigefinger gegen die untere Schmalseite des Spieles und sofort springt eine Karte nach der anderen aus dem Spiele heraus.

Ausführung:

Geben die Zuschauer die gezogenen Karten in das Spiel zurück, so bringt der Künstler letztere **durch Volte** auf den Rücken des Spieles. Der Künstler mischt das Spiel „falsch" und läßt außerdem „falsch" abheben, wobei die gezogenen Karten nach wie vor die obersten vom Rücken aus bleiben. —

Der Künstler ergreift das Spiel mit dem linken Daumen an der einen und den übrigen Fingern dieser Hand an der anderen

Längsseite, wobei er das Spiel aufrecht hält. Der linke Handrücken, sowie die Bildseite des Spieles sind den Zuschauern zugewendet.

In dieser Stellung schiebt der Künstler mit dem linken kleinen Finger die rückwärtige Karte um einen Zentimeter nach unten, was, infolge der Handdeckung, nicht zu bemerken ist. Jetzt ergreift der Künstler mit der rechten, ausgestreckten Hand das Spiel. In dem Moment, wo sich der Zeigefinger unter dem Spiel befindet, legt er ihn unter den ausgestreckten rechten Mittelfinger und schnellt den Zeigefinger plötzlich nach oben. Der hierdurch erzielte, kurze, — gegen die untere Seite der Karten geführte Schlag genügt, — um die Karte ein bis zwei Meter hochzuschleudern, was großen Effekt hervorruft. Die übrigen „forcierten" Karten läßt der Künstler in gleicher Weise erscheinen.

Damit das Kunststück gut gelingt, ist es nötig daß:

1. der Schlag stets gegen die Mitte der Schmalseite der Karte erfolgt,
2. die Karten nicht zu fest und auch nicht zu locker gehalten werden,
3. die Karten neu und glatt sind. Man beherzige:

„Probieren geht über Studieren".

Bei Anwendung eines konischen Spieles läßt der Künstler die gezogenen Karten in entgegengesetzter Richtung in das Spiel zurückgeben. Es ist ihm dann ein Leichtes die Karten durch Mischen des Spieles auf den Rücken desselben zu bringen. Im übrigen bleibt der Gang des Kunststückes unverändert.

Vice versa!

Der Künstler läßt ein Kartenspiel mischen. Dann hält er es mit der Bildseite den Zuschauern zugewendet, in der linken Hand. Er sagt: „Ich beabsichtige jetzt zwölf Karten einzeln nacheinander vom Spiele abzuzählen und bitte Sie, **eine** der **abgezählten** Karten, sowie **die beim Abzählen darauf entfallende Zahl** merken zu wollen. —

Das Abzählen geschieht wie folgt: Der Künstler zieht vom Rücken des Spieles eine Karte nach der anderen, dabei laut zählend, ab, so daß die zweite Karte auf die erste, die dritte auf die zweite und erste usw. zu liegen kommen. Hat der Künstler zwölf Karten abgezählt, so legt er die abgezählten Karten in **unveränderter Reihenfolge auf den Rücken des Spieles.** Jetzt läßt der Künstler von einem **zweiten Zuschauer** aus dem **nicht abgezählten** Teil des Spieles eine **zweite** Karte ziehen, worauf der Künstler das Spiel in der linken Hand zusammen-

schiebt. — Der Künstler nimmt mit der rechten Hand die vom **zweiten** Zuschauer gezogene Karte und steckt sie, **ohne sie anzusehen (scheinbar)** in seine Rocktasche. — **Tatsächlich palmiert** er die Karte und legt sie **heimlich** auf die **Rückseite des Spieles auf.** Der Künstler sagt:

„Ich beabsichtige die vom ersten Zuschauer **„gedachte"** Karte aus dem Spiele verschwinden und von außen in die innere Rocktasche wandern zu lassen. Er drückt das Spiel gegen den Rock und behauptet, daß nunmehr die Karte den Stoff des Rokkes durchdrungen habe und in der Rocktasche angekommen sei. Der Künstler sagt zum ersten Zuschauer:

„Die wievielte Karte war die von Ihnen gedachte Karte?!" Die Antwort lautet z. B.: „„Die Fünfte."" Jetzt zählt der Künstler vier Karten vom Rücken des Spieles einzeln auf den Tisch, die fünfte Karte legt er vor dem ersten Zuschauer **verdeckt** auf den Tis ch. Er sagt:

„Bitte drehen Sie die Karte um und sehen Sie, ob es die von Ihnen gemerkte Karte ist." Dies geschieht und wird die Antwort des Zuschauers verneinend ausfallen. Der Künstler bittet den Zuschauer die Karte auf die bereits abgezählten legen zu wollen. Während dieses Vorganges **palmiert** der Künstler vom Spiele **die obere Karte** (diese ist die gemerkte). Er greift in die Rocktasche und zieht die palmierte Karte — **ohne sie vorerst zu zeigen** — heraus. Bevor der Künstler die Karte zeigt, fragt er, wie die gedachte Karte heißt. Nachdem der Name der Karte genannt worden ist, zeigt er den Zuschauern — zu deren größten Überraschung — daß die Karte die gedachte ist und legt sie offen auf den Tisch. Nun sagt der Künstler:

„Ich werde die Karte des zweiten Zuschauer — die ich, wie Sie wissen, in die Tasche gesteckt habe, aus dieser in das Kartenspiel an fünfter Stelle wo früher die zuerst gedachte Karte lag, wandern lassen."

Der Künstler gibt einem Zuschauer das Spiel:

„Bitte zählen Sie bis zur fünften Karte und zeigen Sie die Karte den Anwesenden."

Dies geschieht und ist die betreffende Karte die vom **zweiten** Zuschauer gezogene.

Die Lieblingsfarbe.

Vorbereitungen:

Der Künstler legt die acht Pique-Karten auf den Rücken des Spieles.

Vorführung:

Der Künstler läßt eine Zahl zwischen eins und acht nennen. Nehmen wir an, es wird die Zahl fünf genannt.

Der Künstler legt, nachdem er das Spiel falsch gemischt hat, fünf Pique-Karten verdeckt auf den Tisch. Alsdann läßt der Künstler noch drei beliebige Karten ziehen und merken. Während dies geschieht, hält der Künstler die restlichen drei Pique-Karten zum Filieren bereit. Dann ergreift der Künstler die drei gezogenen Karten und filiert sie gegen die drei Pique-Karten, welche er verdeckt zu den, auf dem Tische liegenden fünf Karten legt. Hierauf sagt der Künstler:

„Wie Sie wissen, enthält jedes Kartenspiel **schwarze** und **rote** Karten. Welche Karten soll ich ausscheiden, die **schwarzen** oder die **roten?**"

Der Zuschauer antwortet z. B.:

„„Die roten!""

Der Künstler:

„Gut, so bleiben die schwarzen, welche aus Pique- und Treff-Karten bestehen. Soll ich **Pique-** oder **Treff-Karten** ausscheiden?"

Der Zuschauer:

„„Treff!""

Der Künstler:

„Gut! Es bleiben also die **Pique-Karten** — meine Lieblingskarten übrig und liegen diese bereits hier auf dem Tisch."

Der Künstler dreht die Pique-Karten, welche er stets durch die **„gezwungene Wahl"** bestimmen läßt, um.

Eine rätselhafte Übereinstimmung.

Der Künstler läßt aus drei verschiedenen Kartenspielen je eine Karte ziehen, wobei die gezogenen Karten vorerst verdeckt gehalten werden. Werden die gezogenen Karten später umgedreht, so zeigt es sich, daß es ein- und dieselben Karten sind.

Vorführung:

Die **drei gleichen Karten** werden vorerst auf **alle drei Spiele als obere Karten** gelegt. — Unter Anwendung der **Volte** bringt der Künstler jedesmal die Karten in die **Mitte** des betreffenden Spieles, worauf er die Karte forciert.

Hofzinser's Vier-Ass-Trick.

Vorbereitungen:

Vor der Vorstellung legt der Künstler die **vier Asse auf das Spiel.** —

Vorführung:

Der Künstler läßt vier x-beliebige Karten ziehen, **eine** derselben legt er **verdeckt** beiseite, während er die drei anderen Karten unbesehen auf das Spiel legen läßt, von wo er sie durch **Volte** sofort **unter** das Spiel bringt.

Jetzt ändert der Künstler scheinbar seine Absicht und legt die drei gezogenen oberen Karten, welche tatsächlich die drei Asse sind, verdeckt auf den Tisch.

Nun zeigt der Künstler die bei Beginn beiseite gelegte Karte vor und dreht mit ihr die drei auf dem Tische liegende Asse um. Bevor sich die Zuschauer von ihrem Erstaunen erholt haben, **filiert** der Künstler die in seiner Hand befindliche Karte gegen das **vierte,** immer noch auf dem Rücken des Spieles liegende **Ass** und wirft es offen **auf** den Tisch. —

Die beiden verschwindenden Asse.

Der Künstler legt **zwei** Asse **verdeckt** auf den Tisch. Von einem Zuschauer läßt er eine dritte Karte ziehen, besehen und wieder in das Spiel zurückgeben. Sofort bringt er die gezogene Karte durch **Volte** heimlich auf das Spiel.

Jetzt zeigt der Künstler nochmals die beiden auf dem Tische liegenden Asse vor, wobei er **ein** Ass gegen die, auf dem Rücken des Spieles liegende **gezogene** Karte **filiert**. Das zweite Ass changiert der Künstler von rechts nach links und läßt es hierdurch scheinbar verschwinden.

Der Künstler ergreift das Spiel und legt hierbei das rechts palmierte Ass **auf.** Nun dreht er die **gezogene** Karte um und zeigt, daß sich das Ass in die gezogene Karte verwandelt hat. —

Da die Zuschauer glauben, daß das Kunststück hiermit beendet sei, so läßt die Aufmerksamkeit der Zuschauer nach. Diese Gelegenheit benutzt der Künstler, um die **gezogene** Karte **gegen** das **auf dem Spiel liegende Ass** zu **filieren**, welches er **verdeckt** auf den Tisch legt. Wird die Karte umgedreht, so sehen die Zuschauer, daß sich die gezogene Karte wieder in das vorher verschwundene Ass verwandelt hat.

Die Verwandlung von vier gezogenen Karten.

Der Künstler läßt vier Karten ziehen und nach erfolgtem Ansehen in die **Mitte** des Spieles legen. Hierauf bringt er die **vier** Karten durch **Volte auf** das Spiel. **Zwei** der gezogenen Karten **eskamotiert** er, um sie aus seinem Arm, oder aus den Haaren eines der Anwesenden herauszuziehen. Die produzierten

Karten verwandelt der Künstler durch **„Filieren"** in die beiden anderen gezogenen Karten.

Rätselhafte Vorherbestimmung.

Der Künstler gibt einem Zuschauer ein verschlossenes Kuvert, in welchem sich ein Zettel befindet. Dann bittet er einen zweiten Zuschauer eine Anzahl Karten vom Spiele abheben zu wollen, von welchen der Künstler soviel Karten **einzeln verdeckt** auf den Tisch zählt, **bis** ein **dritter Zuschauer** bei **einer x-beliebigen Karte „Halt"** ruft. Die **Karte,** bei welcher **„Halt"** gerufen wird, wird **vorgezeigt.** Wird das Kuvert geöffnet, so stehen auf dem Zettel nicht nur der Name der gewählten Karte, sondern auch die Anzahl der abgehobenen Karten.

Erklärung:

Der Künstler hat eine bestimmte, vorher abgezählte Anzahl Karten auf dem Spiele liegen; die er vorerst mit Hilfe des kleinen Fingers von den übrigen Karten trennt. Hält der Künstler einem Zuschauer das Spiel, mit der Bitte, abheben zu wollen, hin, so drückt er ihm die aufgelegten Karten, durch Heben des kleinen Fingers, in die Hand.

Die im restlichen Spiele zu unterst liegende Karte ist die auf dem Zettel vermerkte.

Der Künstler hält das Spiel, **Bildseite nach unten,** in der **rechten** Hand und zieht heimlich die untere Karte zurück. Er zählt mit der **linken** Hand von der **verdeckt gehaltenen Bildseite** des Spieles eine Karte **nach** der **anderen verdeckt** auf den Tisch und bittet bei einer x-beliebigen Karte „Halt" sagen zu wollen. Geschieht dies, so nimmt er die zurückgezogene Karte unter dem Spiele hervor und wirft sie offen auf den Tisch.

Wird das Kuvert geöffnet, so stimmen die Anzahl der abgehobenen Karten und die gewählte Karte mit der Zettelnotiz überein.

Die wandernden Karten und das Glas.

Utensilien:

Eine extra Karo-Dame. Zwei Gläser

Vorbereitungen:

Auf der Rückseite des Spieles liegt als **erste Karte** das **Pique-Ass,** dann folgen beide **Karo-Damen.**

Vorführung:

Der Künstler zeigt das **Pique-Ass** vor und **filiert** es gegen eine der **Karo-Damen.** Diese steckt er mit der **Rückseite** den

Zuschauern zugewendet, in eins der Gläser. Nun nimmt der Künstler die **zweite Karo-Dame** vom Spiel, zeigt sie vor und **filiert** sie gegen das auf dem Spiele liegende **Pique-Ass,** welches er ebenfalls mit der Rückseite den Zuschauern zugewendet, in das zweite Glas stellt. Auf Kommando wechseln beide Karten ihre Plätze.

Karte und Würfel.

Der Künstler läßt mit einem unpräparierten Würfel einen Wurf tun. Die geworfene Augenzahl gibt die Lage einer **vorher** gezogenen und wieder in das Spiel gemischten Karte an.

Erklärung:

Beim Zurücknehmen der Karte in das Spiel bringt der Künstler den kleinen Finger der linken Hand über die gezogene Karte, so daß er sie stets in seiner Gewalt hat. Der Künstler zählt von der Rückseite des Spieles aus, eine Karte weniger als Augen geworfen wurden, ab. Dann bringt er die **gezogene** Karte durch **Volte** nach **oben,** wo sie als die durch den Wurf bestimmte Karte erscheint.

Scherzhafter Skat.

Der Künstler bittet die Zuschauer, bestimmen zu wollen, welche von drei, beim Spiele beteiligten Personen gewinnen soll. Der Künstler gibt Karten und tatsächlich gewinnt der betreffende Zuschauer das Spiel.

Erklärung:

Auf dem Spiele liegen die vier Buben, dann folgen sämtliche Treff-Karten, wobei die Treff-Sieben die untere ist. — Der Künstler mischt das Spiel **falsch** und läßt abheben, wobei er darauf achtet (Brücke), daß die vier Buben wieder auf dem Rükken des Spieles liegen.

Wird bestimmt, daß die **Vorhand** gewinnen soll, so gibt ihr der Künstler **zunächst** die **fünf oberen Karten,** dann schlägt er die Volte und gibt den anderen zwei Personen ebenfalls je **fünf beliebige** Karten. Nun legt er zwei Karten in den Skat, schlägt abermals die Volte und gibt der Vorhand **fünf** der vorher gelegten Karten.

Der Künstler fragt die Vorhand:

„Was wollen Sie spielen, Treff-Solo oder Grand?"

Einerlei welche Spielart der Zuschauer wählt, so muß er das Spiel unter allen Umständen gewinnen.

Interessanter Skat.

Der Künstler sagt:

„Was wollen Sie spielen? Tournée, Solo, Grand, Grand-ouvert, Null, Null-ouvert oder Ramsch! Einerlei, was Sie wünschen, ich werde die Karten so austeilen, daß Sie gewinnen müssen." —

Um dies zu können, benötigt der Künstler ein **konisches** Spiel, in welchem er den **Karo-Buben** in entgegengesetzter Richtung legt. Hierdurch ist er in der Lage, das Spiel, welches er **falsch** mischt, in derselben Reihenfolge zusammenzuhalten.

Der Künslter legt das Spiel vor der Vorstellung wie folgt:

1. Pique-Sieben, (Rückenkarte),
2. Pique-Acht,
3. Pique-Neun,
4. Pique-Zehn,
5. Pique-Bube,
6. Pique-Dame,
7. Treff-König,
8. Herz-Neun,
9. Herz-Sieben,
10. Herz-Acht,
11. Pique-König,
12. Treff-Dame,
13. Karo-Sieben,
14. Karo-Dame,
15. Karo-Zehn,
16. Treff-Ass,
17. Pique-Ass,
18. Treff-Sieben,
19. Treff-Acht,
20. Treff-Neun,
21. Treff-Zehn,
22. Treff-Bube,
23. Herz-Ass,
24. Herz-König,
25. Herz-Dame,
26. Herz-Bube,
27. Herz-Zehn,
28. Karo-Ass,
29. Karo-Acht,
30. Karo-König,
31. Karo-Neun,
32. Karo-Bube, welcher in entgegengesetzter Richtung gelegt wird.

Der Künstler mischt das Spiel **falsch** und läßt mehrere Male **falsch** abheben. Wird der Karo-Bube hierbei nicht die untere Karte im Spiele, so bringt ihn der Künstler beim Austeilen der Karten **vorher** durch **Volte unter** das Spiel, welches hierdurch in unveränderter Reihenfolge liegt. Nun verteilt der Künstler die Karten wie folgt:

Die fünf oberen Karten gibt er der Vorhand, die fünf nächsten der Mittelhand, die nächsten fünf der Hinterhand; jetzt wirft er die folgenden zwei Karten (es sind Pique-Ass und Treff-Ass) in den Skat. Weitere fünf Karten gibt er der Vorhand, die nächsten fünf der Mittel- und die restlichen fünf der Hinterhand. Die Karten sind jetzt wie folgt verteilt:

Vorhand: Treff-Sieben, Treff-Acht, Treff-Neun, Treff-Zehn, Treff-Bube, Pique-Sieben, Pipue-Acht, Pique-Neun, Pipue-Zehn, Pique-Bube.

Mittelhand: Pique-Dame, Treff-König, sowie die **acht Herz-Karten.**

Hinterhand: Treff-Dame, Pique-König und sämtliche **acht Karo-Karten.**

Im Skat liegen: Treff-Ass und Pique-Ass.

Das gewonnene Null-Ouvert.

Hierzu verwendet der Künstler ebenfalls ein **konisches** Spiel, in welchem **Karo-Acht** in **entgegengesetzter Richtung** liegt.

Das Spiel liegt wie folgt:

1. Herz-Bube, (Rückenkarte),
2. Karo-Ass,
3. Karo-Bube,
4. Karo-König,
5. Treff-Sieben,
6. Treff-Neun,
7. Treff-Acht,
8. Pique-Dame,
9. Herz-Dame,
10. Karo-Dame,
11. Karo-Neun,
12. Karo-Sieben,
13. Pique-Neun,
14. Pique-Acht,
15. Pique-Sieben,
16. Herz-Zehn,
17. Pique-Zehn,
18. Pique-Ass,
19. Pique-König,
20. Pique-Bube,
21. Herz-Ass,
22. Herz-König,
23. Treff-Ass,
24. Treff-König,
25. Treff-Dame,
26. Treff-Bube,
27. Treff-Zehn,
28. Herz-Acht,
29. Herz-Sieben,
30. Herz-Neun,
31. Karo-Zehn,
32. Karo-Acht, liegt in **entgegengesetzter Richtung.**

Der Künstler mischt das Spiel **„falsch"**, läßt abheben und macht **Karo-Acht** zur **unteren** Karte. Hierdurch liegt das Spiel wieder in unveränderter Reihenfolge. Er verteilt die Karten, wobei er jedem Spieler fünf Karten gibt. Hat er 15 Karten verteilt, so wirft er den Skat aus und gibt dann weiter. Zum Schluß werden die Karten wie folgt verteilt sein:

Vorhand: Pique-Ass, Pique-König, Pique-Bube, Herz-Ass, Herz-König, Herz-Bube, Karo-Ass, Karo-König, Karo-Bube, Treff-Sieben.

Mittelhand: Treff-Ass, Treff-König, Treff-Dame, Treff-Bube, Treff-Zehn, Treff-Neun, Treff-Acht, Pique-Dame, Herz-Dame, Karo-Dame.

Hinterhand: Herz-Sieben, Herz-Acht, Herz-Neun, Pique-Sieben, Pique-Acht, Pipue-Neun, Karo-Sieben, Karo-Acht, Karo-Neun, Karo-Zehn.

Im Skat liegen: Pique-Zehn, Herz-Zehn.

Vorhand gewinnt Null-Ouvert, **trotz dieser hohen** Karten.

Ein Falschspieler-Kunststück-Skat.

Der Künstler **palmiert** die **vier Asse**, sowie den **Treff-** und **Pique-Buben.** Er läßt das Spiel von der „Hinterhand" mischen und abheben. Hierauf ergreift der Künstler das Spiel mit der linken Hand, wobei er gleichzeitig die **palmierten** Karten heimlich auf das Spiel **auflegt.** Jetzt erklärt er, Karten geben zu wollen. Er besinnt sich jedoch anscheinend, und schiebt die Karten der Hinterhand mit den Worten zu:

„Es ist wohl besser, wenn Sie Karten geben?"

Da der Künstler die Vorhand hat, sagt er, er wolle verdeckt Grand spielen, was ihm, da er durch das getroffene Arrangement sowohl in den Besitz der vier Asse, als auch des Treff- und Pique-Buben ist, ein Leichtes sein wird.

Die aus dem Spiele verschwundene Karte.

Der Künstler läßt eine Karte ziehen und besehen. Dann **filiert** er sie mit einer anderen Karte und legt diese **verdeckt** auf den Tisch. Die auf das Spiel **filierte** Karte **palmiert** er und bringt sie beiseite. Die auf dem Tisch liegende Karte wird wieder verdeckt in das Spiel gegeben, worauf die Zuschauer das Spiel mischen. Wird das Spiel durchgeblättert, so ist die gezogene Karte daraus verschwunden.

Ein scheinbar mißlungenes Kunststück.

Der Künstler läßt zwei Karten ziehen, merken und wieder in die Mitte des Spieles legen. Durch **„Volte"** bringt er die gezogenen Karten auf das Spiel. Hierauf zeigt er zwei beliebige Karten und behauptet, es wären die gezogenen. Dies wird natürlich verneint. Während der Künstler die Namen der gezogenen Karten nennen läßt, **filiert** er die gezeigten gegen die vorhergezogenen Karten und legt sie verdeckt auf den Tisch. Nun behauptet der Künstler, die Zuschauer hätten sich vorher geirrt. Er deckt die Karten auf, und siehe da, es sind wirklich die gezogenen Karten.

Die neun mysteriösen Karten.

Der Künstler legt neun Karten verdeckt auf den Tisch, läßt eine beliebige Karte aus dem restlichen Spiel ziehen und wieder in das Spiel stecken. Ein Zuschauer wählt hierauf eine der neun auf dem Tische liegenden Karten. Diese legt der Künstler beiseite, während er die anderen acht Karten wieder in das Spiel mischt. Wird die beiseite gelegte Karte umgedreht, so erblicken die Zuschauer die vorher gezogene Karte.

Erklärung:

Die gezogene Karte wird durch Volte auf das Spiel gebracht und später gegen die gewählte Karte filiert.

Die verschwindenden Karten.

Auf dem Tische liegt ein eingesiegeltes Spiel. Aus einem zweiten Spiele läßt der Künstler mehrere Karten ziehen und wieder in das Spiel zurückgeben. Die gleichen Karten, wie die gezogenen, sind später aus dem eingesiegelten Spiele verschwunden und erscheinen in der Tasche eines Herrn.

Erklärung:

Die betreffenden Karten werden **forciert**. Dieselben Karten entfernt der Künstler vorher aus dem versiegelten Spiele. Es empfiehlt sich, zwei Spiele mit verschiedenen Rückseiten zu verwenden und die herausgenommenen Karten zu **vestieren**, so daß der Künstler die Karten leicht in die Hand bekommen und aus der Tasche eines Herrn hervornehmen kann.

Die Karte und das Datum.

Der Künstler **forciert** mehrere Karten und läßt die Points addieren. Die Additions-Summe ergibt einen, dem Künstler bekannten Tag, als: Geburtstag, Hochzeitstag usw. Dieser Trick ist sehr wirkungsvoll. —

Die gedachte Karte.

Eine von den Zuschauern gezogene Karte wird **verdeckt** auf den Tisch gelegt und mit einem Geldstück beschwert. Nun läßt der Künstler zwei Karten ziehen und bittet, eine derselben nach Belieben ins Gedächtnis zu nehmen. Sobald die Karte genannt wird, zeigt der Künstler die auf dem Tische liegende Karte und ist es die gewählte.

Utensilien:

Ein komplettes Spiel und eine **diagonal-geteilte** Karte **Herz-König/Treff-Dame.** —

Das Spiel wird wie folgt vorbereitet: „Als **erste** (Rückenkarte) liegt die diagonal-geteilte Karte, **dann folgen Herz-König** und **Treff-Dame**. Die übrigen Karten sind beliebig eingereiht. —

Vorführung:

Der Künstler schlägt die **Volte** und **forciert** einem Zuschauer die diagonal-geteilte Karte. Er bittet die Karte **unbesehen verdeckt** auf den Tisch und auf die Karte ein Geldstück legen zu wollen.

Jetzt wendet sich der Künstler an einen zweiten und schließlich an einen dritten Zuschauer und **forciert** ihnen **Herz-König** und **Treff-Dame.** Eine der beiden Karten läßt er merken.

Dann filiert er beide Karten gegen zwei x-beliebige. Die filierten Karten dreht er um und haben sich diese verwandelt.

Er fragt welche Karte gemerkt wurde, sobald ihm dies mitgeteilt wird, ergreift er die diagonal-geteilte Karte und zeigt sie als die gedachte Karte vor.

Die wunderbare Übereinstimmung.

Ein Herr zieht drei x-beliebige Karten, besieht sich dieselben und gibt sie in das Spiel zurück. Hierauf ziehen drei Damen je eine Karte. Es stellt sich heraus, daß es dieselben Karten sind, welche vorher der Herr gezogen hat.

Der Künstler **forciert** den Damen die von dem Herrn gezogenen Karten.

Der Kartenkünstler als Wahrsager.

Der Künstler forciert fünf Personen je eine Karte und zwar: Das Karo-Ass, den Herz-König, die Pique-Dame, den Treff-Buben und die Herz-Zehn. Er bittet die Zuschauer die Karten vorerst nicht ansehen zu wollen und sagt:

„Meine Damen und Herren, ich kann sehr gut wahrsagen."

Zu dem Zuschauer, welcher die betreffende Karte zog:

„Wenn ich zum Beispiel in Ihre Augen sehe, so bemerke ich, daß Sie das **Karo-Ass** gezogen haben. — Sie werden einen Brief mit viel Geld bekommen.

Sie zogen den **Herz-König.** (Mit Betonung) Das hat etwas zu bedeuten.

Und Sie mein Herr, schwärmen für die schwarzen Damen, daher zogen Sie die **Pique-Dame.**

Ihre Karte ist der **Treff-Bube.** Sie spielen oft Skat und gewinnen leidenschaftlich gern.

Sie, meine Dame, werden Glück in der Lotterie haben, da von Ihnen die Glückskarte, die **Herz-Zehn** gezogen wurde."

Der Fünf-Karten-Trick.

Der Künstler sagt zu einem Zuschauer:

„Ich habe hier in der Hand fünf Karten, — bestimmen Sie, sollen es **Bilder-** oder **Pointkarten** sein." —

Erklärung:

Einerlei, ob der Zuschauer Bilder- oder Pointkarten wünscht, ist der Künstler dessenungeachtet in der Lage, diesem Wunsche Folge zu leisten.

Der Künstler **palmiert** rechts fünf Pointkarten, außerdem hält er mit der Rechten fünf Bilderkarten, die Rückenseite den Zuschauern zugewendet, fächerartig.

Wünscht der Zuschauer fünf Bilderkarten, so sagt der Künstler:

„Bitte nehmen Sie die von mir gehaltenen Karten aus meiner Hand, Ihr Wunsch war mir Befehl; denn hier sind bereits die von Ihnen gewünschten Bilderkarten."

Wünscht der Zuschauer Pointkarten, so schiebt der Künstler mit der linken Hand die in der rechten fächerartig gehaltenen Karten zusammen und **palmiert** sie links. Die vorher **rechts palmierten** Karten legt er auf den Tisch und läßt sie von den Zuschauern umdrehen.

Ein wunderbarer Zufall.

Auf dem Tische liegt ein Kartenspiel. Der Künstler bittet einen Zuschauer, die Hand auf das Spiel legen zu wollen. Hierauf läßt der Künstler von einem zweiten Zuschauer aus einem zweiten Spiele eine Karte, z. B. Karo-Neun, ziehen und die Augen derselben addieren.

Jetzt bittet der Künstler den ersten Zuschauer von der Rückseite des Spieles bis zur neunten Karte weiterzählen und diese umdrehen zu wollen. Es ist ebenfalls eine Karo-Neun.

Erklärung:

Karo-Neun forciert der Künstler. In dem Spiel, auf welches der Zuschauer seine Hand hält, liegt die Karo-Neun als neunte Karte.

Großes Karten-Manöver.

Der Künstler läßt ein entliehenes Spiel mischen. Dann gibt er es einem Zuschauer und ersucht diesen, aus dem Spiel 16 beliebige Karten ziehen zu lassen. Der Künstler ergreift das restliche Spiel, und bittet die Zuschauer, die sechszehn Karten wieder in das Spiel zurückzugeben. — Hierbei bringt er sämtliche gezogenen Karten durch **Volte** auf den Rücken des Spieles. Der Künstler **palmiert** rechts heimlich die vier oberen Karten, greift mit der Hand in die Luft und läßt die vier Karten an den Fingerspitzen erscheinen. Er fragt:

„Sind dies vier der gezogenen Karten?"

Dies wird bestätigt. Der Künstler wirft die vier Karten verdeckt auf den Tisch, vorher **filiert** er sie gegen die vier oberen Karten des Spieles. Er bittet jetzt jemand, die vier Karten umdrehen zu wollen und sehen die Zuschauer, daß sich die Karten in **vier** weitere **der** vorher **gezogenen Karten verwandelt haben**.

Inzwischen **palmiert** der Künstler die vier zuerst gezeigten Karten und holt sie aus der Tasche eines Zuschauers, worauf er sie mit den vier auf dem Tische liegenden Karten vereinigt.

Er ergreift die acht vereinigten Karten und **filiert** sie gegen die acht oberen Karten des Spieles, worauf er die Karten vorzeigt.

Auf diese Weise haben die Zuschauer sämtliche der von Ihnen gezogenen Karten gesehen. —

Die von Talon zu Talon wandernden Asse.

von Oberingenieur P. von Kalnássy.

Der Künstler sucht die vier Asse aus dem Spiele heraus, zeigt sie vor und legt sie verdeckt übereinander auf den Tisch. Er sagt:

„Ich werde je zwei Päckchen zu je zehn Karten vom Spiele abzählen."

Der Künstler tut dies, hierbei zählt er das erste Päckchen **falsch** (s. V K.), so daß dieses tatsächlich **nur acht Karten** enthält. Das zweite Päckchen besteht dagegen aus **zehn** Karten.

Der Künstler nimmt die **restlichen Karten in die linke, vorher palmiert** er jedoch mit der rechten Hand **zwei** Karten.

Der Künstler ergreift mit der Rechten die **vier** Asse, wobei er die **palmierten** Karten **heimlich hinzufügt.** Ist dies geschehen, so legt er die **vier** Asse einschließlich der **zwei palmierten** Karten auf die mit der linken Hand gehaltenen restlichen Karten auf. Er sagt:

„Ich werde **zwei** der Asse in das erste Päckchen (dies besteht aus acht Karten) legen."

Tatsächlich legt jedoch der Künstler **nicht zwei Asse,** sondern die **zwei vorher palmierten** Karten in das **erste** Päckchen. Dann nimmt der Künstler die oberen **zwei** auf den **restlichen** Karten liegenden **Asse** und steckt sie in das **zweite** Päckchen, dieses gibt er einem Zuschauer und sagt:

„Bitte zählen Sie die Karten genau nach, es werden zehn beliebige Karten und zwei Asse sein."

„Während der Zuschauer die Karten zählt, palmiert der Künstler die **zwei** noch auf den **restlichen** Karten liegenden **Asse** und legt sie, wenn er sich das zweite Päckchen zurückgeben läßt, auf dieses auf. Er sagt:

„Passen Sie auf, ich ziehe über das erste Päckchen einige magische Striche und befehle den **Assen,** vom **ersten** in das **zweite Päckchen** zu wandern, bitte zählen Sie die Päckchen nach. Sie werden in dem ersten **nur zehn** Karten und **kein Ass,** dagegen im **zweiten** Päckchen **vierzehn** Karten, unter denen sich **vier** Asse befinden, zählen.

Die Zuschauer zählen die Karten nach und hat die Kartenwanderung tatsächlich stattgefunden.

Das Rendez-vous der Damen.

Utensilien:

Ein konisches Spiel.

Vorbereitung:

Sämtliche Karten liegen in einer Richtung.

Vorführung:

Der Künstler sucht die **vier Damen** aus dem Spiele und legt **sie offen nebeneinander** auf den Tisch. Jetzt nimmt er drei Karten fächerartig vom Spiele, zeigt sie den Zuschauern und legt die drei Karten **verdeckt** auf eine der Damen. Dies wiederholt er noch dreimal, bis schließlich auf jeder Dame **drei** Karten **verdeckt** liegen.

Der Künstler zieht die Damen hervor, **dreht** sie um und legt sie in entgegengesetzter Richtung **verdeckt** auf jedes Paket. Diese legt er zusammen und läßt sie von fremder Hand mischen. Erhält er die Karten (es sind sechszehn Stück) zurück, so zieht er die vier Damen **heimlich** heraus und legt sie **auf den Rükken** der Karten. Er zählt jetzt **vier** Kartenpakete zu **je vier Karten verdeckt** übereinander auf den Tisch und richtet es hierbei so ein, daß die **vier Damen** das **zweite Paket** werden. Der Künstler sagt zu den Zuschauern:

„Bitte wollen Sie eine Zahl zwischen eins und vier nennen."

Auf diese Fragestellung kann natürlich nur Zwei oder Drei gesagt werden. Der Künstler zählt, der Antwort entsprechend, die Pakete derart ab, daß das Paket mit den vier Damen gewählt wird. Dieses gibt er Jemand zum Halten; die übrigen Pakete legt er übereinander und schlägt mit ihnen auf das gehaltene Paket. Er bittet das Paket umdrehen zu wollen und sind es **die vier Damen.**

Eine geheimnisvolle Schrift.

Nach Abdul Hamid von Oberingenieur R. Milde.

Der Künstler läßt ein unbeschriebenes Blatt Papier von einem Zuschauer zeichnen und legt das Papier in einen vollkommen durchsichtigen, mit einem Glasdeckel verschließbaren Glaspokal. Jetzt erst läßt er eine Karte ziehen und merken. Wird das Papier aus dem Pokal herausgenommen, so ist auf ihm der Name der gezogenen Karte (oder auch die Antwort auf eine Frage usw.) erschienen.

Utensilien:

Hierzu braucht der Künstler ein etwas gelblich gefärbtes Papier, dessen Glanz er dadurch beseitigt, daß er mit einem, mit

Wasser getränkten Schwamm darüber hinfährt. Selbstverständlich darf hierbei das Papier **nicht wellig** werden, weshalb es vor dem Befeuchten **zweckmäßig gespannt** wird. Ist das Papier **wieder getrocknet,** so schreibt der Künstler mit **verdünntem Bleiessig** unter Anwendung einer möglichst **weichen Feder** (eventuell Kielfeder) den Namen der Karte etc., welche erscheinen soll, auf das Papier. Ist die Schrift getrocknet, so ist sie selbst auch dann nicht zu erkennen, wenn das Papier gegen ein brennendes Licht gehalten wird.

Der Glaspokal enthält einige Tropfen **Schwefelammonium**. Sobald nun das beschriebene Papier in den Glaspokal gelegt wird, **kristallisieren** die **Schwefelammonium-Dämpfe** die **Bleiessig-Schrift,** wodurch letztere in **metallisch glänzenden,** schwarzbraunen **Zügen sichtbar** wird.

Die **Karte,** deren Name der Künstler vorher, in angebener Weise, auf das Papier geschrieben hat, wird **forciert.** —

Klein aber Fein.

Utensilien:

Ein konisches Spiel.

Vorbereitungen:

Der Künstler sucht die vier **Achter-Karten** aus dem Spiele heraus und reiht sie wie folgt in dieses wieder ein:

1. Herz-Acht legt er als erste Karte vom Rücken des Spieles aus.
2. Treff-Acht legt er in entgegengesetzter Richtung als 16. Karte, vom Rücken des Spieles aus gerechnet.
3. Karo-Acht legt er als 17. Karte.
4. Pique-Acht legt er als erste Karte, von der Bildseite des Spieles aus gerechnet.

Vorführung:

Der Künstler mischt das vorbereitete Spiel **falsch,** so daß **nach erfolgter Mischung** die **Herz-Acht** wieder **auf dem Rücken** des Spieles **liegt,** die übrige Reihenfolge des Spieles bleibt unverändert.

Der Künstler sagt:

„Bitte bestimmen Sie: **Bilder-** oder **Augenkarten.**"

Einerlei, wie die Antwort ausfällt, so läßt er die **Achterkarten** durch gezwungene Wahl bestimmen. (Mag. Juwelen Seite 40.)

Nun sagt der Künstler:

„Sie wählten die Achterkarten. Hiervon gibt es vier verschiedene und zwar: Herz, Pique-, Karo- und Treff-Acht. Bitte nennen Sie eine dieser Karten."

Sagen die Zuschauer:

1. „„**Herz-Acht**"", so sagt der Künstler: „Bitte **drehen** Sie die **obere Karte** des Spieles **um,** es wird die Herz-Acht sein."

2. „„**Pique-Acht**"", so sagt der Künstler: „Bitte besehen Sie sich die untere Karte des Spieles."

3. „„**Karo-Acht**"", so hebt der Künstler bei der umgedrehten Karte (Treff-Acht) das Spiel ab und läßt das vorher untere Paket von einem Zuschauer auf das abgehobene legen, wodurch die Karo-Acht die obere, die Treff-Acht die untere Karte werden. Jetzt sagt er:

„Bitte drehen Sie die obere Rückenkarte um, diese ist die Karo-Acht."

4. „„**Treff-Acht**"", so verfährt der Künstler wie vorher und bittet einen Zuschauer, die untere Karte des Spieles, es ist die Treff-Acht, besehen zu wollen.

☞ Besitzt der Künstler kein konisches Spiel, so biegt er die Karo-Acht ein (Brücke).

Oben oder unten.

Utensilien:

a) Zwei Karo-Asse.

b) Ein Treff-Aß.

c) Ein ausgeschnittenes Treff-Aß-Point, die untere Seite desselben ist umgebogen, damit man den Ausschnitt im genauen Winkel auf eins der Karo-Asse legen kann.

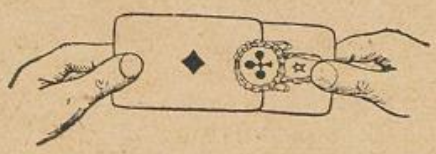

Fig. 9.

Vorbereitungen und Vorführung:

Der Künstler legt das ausgeschnittene Treff-Point auf ein Karo-Aß, worauf er die Karte handlich versteckt. Nachdem der Künstler irgend ein Aß-Kunststück gezeigt hat, nimmt er das Karo- und Treff-Aß und vertauscht bei günstiger Gelegenheit das unpräparierte Treff-Aß gegen das präparierte. Der Künstler ergreift mit der linken Hand das Karo-, mit der rechten Hand das Treff-Aß. Hierbei hält er die präparierte Karte dergestalt, daß der rechte Daumen den Point-Ausschnitt gegen die Karte preßt.

Nachdem sich die Zuschauer die Karten besehen haben, hält er sie so, daß die Zuschauer gegen den Rücken der Karten sehen und legt er jetzt das Karo- auf das „Treff-Aß".

Der Künstler fragt nun:

„Wo befindet sich das Karo-Aß, oben oder unten?"—

Natürlich sagen die Zuschauer „„Oben"".

Jetzt hat der Künstler nur nötig, mit der linken Hand das untere Karo-Aß abzuziehen. (Figur 9). Hierdurch legt sich das ausgeschnittene Treff-Point auf daß vorher gezeigte Karo-Aß. Der Künstler zeigt sofort die Karten sowohl von der Bild- als auch Rückseite vor. Jetzt legt er das Karo- unter das „Treff-Aß" und fragt abermals, wo sich das Karo-Aß befindet.

Natürlich sagen die Zuschauer „„Unten"".

Hiermit rechnete der Künstler, denn beim Unterschieben des Karo- unter das Treff-Aß schob er das Karo-Aß zwischen das Treff-Point und über das darüber befindliche Karo-Aß. Hierdurch ist er in der Lage, das Karo-Aß beliebig „Oben oder unten" zeigen zu können.

Die Reise von Berlin nach Wien.

Vorführung:

Der Künstler entleiht zwei Zylinderhüte und stellt diese auf zwei Stühle.

Er bittet jemand, aus einem völlig unpräparierten Kartenspiel zwei verschiedene Karten z. B. **Pique-König** und **Herz-Sieben** wählen zu wollen.

Der Künstler ergreift beide Karten mit der linken Hand. Er nimmt dann den Pique-König hält ihn in den Hut hinein und bringt ihn durch Anwendung des Kunstgriffes „La carte Tournée" (Siehe „Vollendeter Kartenkünstler") hinter den Handrücken. Kommt er jetzt mit der Hand aus dem Hute heraus, so hält er diese ausgestreckt, mit der Handfläche dem Puplikum zugewendet und ist die hinter der Hand befindliche Karte selbstverständlich nicht zu bemerken. Er ergreift nun, sichtbar für die Zuschauer, mit der rechten Hand auch die Herz-Sieben und legt sie in den zweiten Hut. — **Hierbei läßt er den, hinter der Hand gehaltenen Pique-König in den Hut fallen, während er die Herz-Sieben abermals hinter die Hand bringt, wodurch sie von den Zuschauern nicht bemerkt werden kann.**

Er greift nun mit der rechten Hand in den ersten Hut und holt aus diesem die **Herz-Sieben** heraus. Aus dem zweiten Hute läßt er von den Zuschauern **selbst** den **Pique-König** herausholen.

Die wievielte Karte?

Utensilien:

Ein konisches Spiel.

Thema:

Der Künstler läßt eine Karte ziehen und in entgegengesetzter Richtung in das Spiel hineingeben. Dieses wird gemischt, worauf der Künstler die Karte heimlich zur oberen, von der Rückseite aus gerechnet, macht.

Der Künstler bittet einen Zuschauer das Spiel in seine, (des Zuschauer), Tasche stecken zu wollen, und fragt:

„Die wievielte Karte soll die von Ihnen gezogene sein?"

Einerlei welche Zahl genannt wird, so nimmt der Künstler soviel Karten von der Bildseite des Spieles aus der Tasche heraus, bis er zu der genannten Zahl kommt. Bei dieser ergreift er die auf dem Rücken des Spieles liegende gezogene Karte und bringt sie als die gewünschte hervor.

Sheldons neuester Vier-Ass-Trick.

Utensilien:

Der Künstler muß zu diesem Kunststück ein Kartenspiel verwenden, dessen Rückenmuster mit weißen Rändern versehen ist.

Vorführung:

Der Künstler läßt das Spiel gut mischen und bittet dann die vier Asse aus dem Spiele entfernen zu wollen. Nachdem dies geschehen ist, nimmt der Künstler das Spiel zurück. Sobald die Aufmerksamkeit der Zuschauer abgelenkt ist, **halbiert** der Künstler das Spiel und legt **beide Teile mit den Bildseiten gegeneinander** (Fig. 10).

Jetzt sagt der Künstler:

„Meine verehrten Damen und Herren! Sie selbst haben die vier Asse des Spieles aus diesem herausgenommen. Sie sahen hierbei, daß das Herz-Ass des Spieles den landesüblichen Stempel, wodurch wir jederzeit mit Hochachtung vor unserem Steuersystem berührt werden, trägt. Nur auf diese Art, das heißt jeden Gebrauchsgegenstand mit einem Steuersignum zu versehen, kann man treue Bürger erziehen. Nach dieser kleinen Abweichung gestatten Sie mir wohl, Sie zu bitten die Asse auf das Spiel zurücklegen zu wollen." (Fig. 10.)

(Dies geschieht, beim Auflegen des letzten Asses macht der Künstler absichtlich eine verdächtige Bewegung, um den Anschein zu erwecken, als habe er die Volte geschlagen. Diese Finte wirkt stets und werden die Zuschauer den Wunsch äußern, die Karten nochmals sehen zu wollen. Der Künstler tut dies):

„Ach so, Sie denken ich hätte die Asse vertauscht? Nein! — — Sie sehen hier eins, zwei, drei, vier Asse. (Wirft die vier Asse offen auf den Tisch). Sie sehen, ich betrüge nur ehrlich!" (Bei diesen Worten legt der Künstler die Asse auf den Rücken des Spieles zurück. Hierbei verfährt er wie folgt: Hat er drei Asse auf das Spiel zurückgelegt, so dreht er dieses um und

Fig. 10

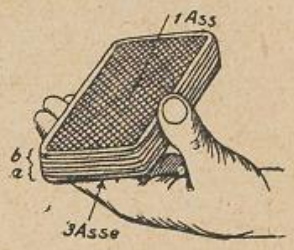

Fig. 11

legt das vierte Ass auf die andere Rückseite des Spieles (Fig. 11). Jetzt legt der Künstler von dieser Seite des Spieles aus, abermals vier Karten verdeckt auf den Tisch. Hierbei richtet er es so ein, daß das einzelne Ass die zweite Karte von links wird. (Fig. 12.)

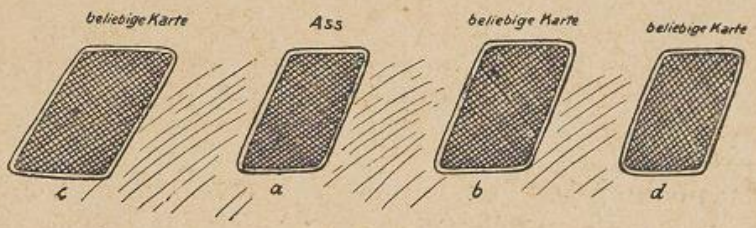

Fig. 12

„Auf die hier auf dem Tische liegenden vier Asse werde ich je drei Karten legen."

(Der Künstler legt erst drei beliebige Karten auf das erste (linke) Paket, dann dreht er heimlich das Spiel um und legt die drei Asse auf die zweite Karte (Fig. 13), welche, wie wir wissen eine Asskarte ist. Hierauf folgen die nächsten Karten des Spieles.)

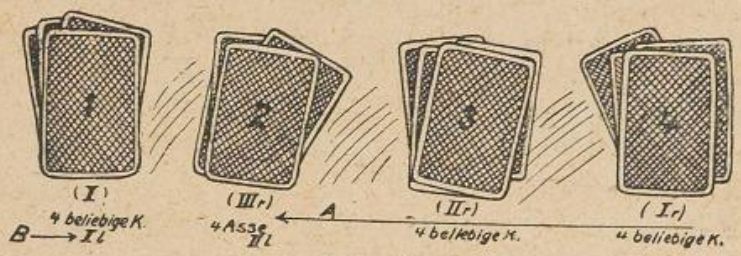

Fig. 13

Der Künstler bittet nun einen der Zuschauer eine Zahl zwischen Eins und Vier nennen zu wollen. Die Zuschauer wer-

den entweder Zwei oder Drei sagen und zählt der Künstler dementsprechend die Kartenpakete von rechts oder links aus ab, wodurch er nach seinem eigenen Belieben stets das Asspaket treffen wird. Sollte jemand Eins oder Vier sagen, so wendet der Künstler beim Aussuchen des Paketes die sogenannte gezwungene Wahl an. Sehr zu empfehlen ist bei diesem Kunststück **„Conradis Zauberwürfel."**

Angenommen es wurde Zwei gesagt, so sagt der Künstler: „Gut ich zähle die Pakete wunschgemäß ab und sind hier sämtliche Asse wohlbehalten angekommen."

Clairvoyance mystérieuse.

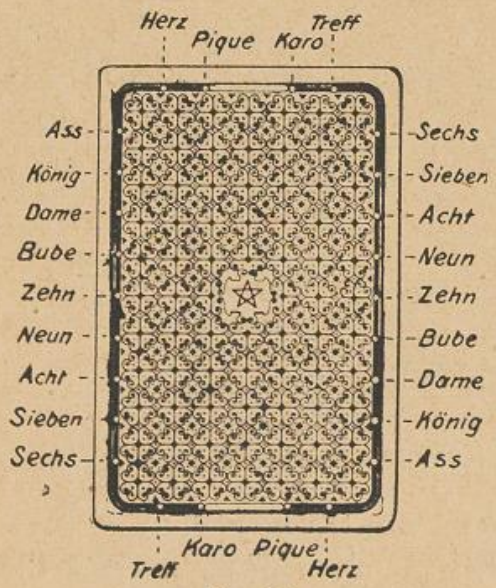

Fig. 14

beliebige Karte, **ohne sie zu zeigen, verdeckt** auf den Tisch. Dann ersucht er den Zuschauer, welcher das Spiel hält, ebenfalls eine beliebige Karte **seines Spieles besehen** und die Karte dann **verdeckt** auf den Tisch legen zu wollen. Während der Künstler einige Worte über „Willensbeeinflussung und Suggestion" spricht, besieht er sich heimlich die **Markierung der von dem**

Utensilien:

Zwei Kartenspiele mit gezeichneten Rückseiten (Fig. 14). (Vgl. „Magische Juwelen" S. 142.) Das Spiel des Künstlers ist außerdem nach Farben und Werten geordnet, so daß er mit Leichtigkeit jede Karte, sobald er das Spiel mit der **Rückseite nach oben** fächerartig hält, aus diesem herausfinden kann.

Vorführung:

Der Künstler gibt einem Zuschauer eins der Kartenspiele, während er **selbst** das **zweite gelegte Kartenspiel** ergreift.

Der Künstler legt **zuerst** eine

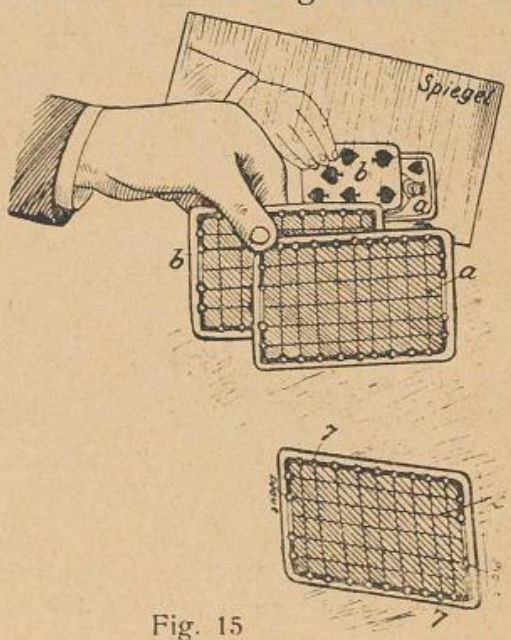

Fig. 15

Zuschauer auf den Tisch gelegten Karte, welche z. B. eine **Pique-Sieben** ist (Fig. 15). Er entnimmt dann seinem Spiel, **ohne deren Bildseite** zu zeigen, die **Pique-Sieben.** Mit **dieser** schaufelt er **die Karte des Zuschauers um,** worauf er die von ihm (dem Künstler) auf den Tisch gelegte Karte **ebenfalls mit Hilfe der Karte** umdreht; hierbei **verwandelt** er sie durch Anwendung des Kunstgriffes „Das Verwandeln einer Karte auf dem Tische" (Voll. Kartenkünstler S. 40) in die **Pique-Sieben.** — Das Kunststück kann sofort wiederholt werden.

Das Spiegelbild (Fig. 15) veranschaulicht den Vorgang des Verwandelns der Karte beim Umwenden derselben.

Das Glas und die vier Asse.

Einem unpräparierten Kartenspiele werden die vier Asse entnommen, gezeichnet und **tatsächlich** verdeckt nebeneinander auf den Tisch gelegt. Dann werden auf jedes Ass drei Karten verdeckt gelegt. Die Zuschauer wählen eins der Päckchen, wobei sie sich davon überzeugen, daß sich nur ein Ass in dem Päckchen befindet. Das Päckchen wird sofort in ein Glas gestellt (Fig. 16). Nachdem die übrigen drei Pakete zusammengelegt worden sind, verschwinden urplötzlich die Asse aus diesen und erscheinen in dem im Glase stehenden Paket, aus welchem die drei indifferenten Karten verschwunden sind. — —

Ausführung:

Beim Hineinstellen des vom Publikum gewählten Paketes in das Glas palmiert der Künstler die drei indifferenten Karten und **stellt nur das Ass in das Glas;** durch die Spiegelung desselben ist es unmöglich zu bemerken, daß sich nur eine Karte im Glase befindet.

Fig. 16

Der Künstler ergreift nun mit **der Hand,** mit **welcher** er die **drei Karten palmiert,** eins der übrigen Pakete und **legt** dabei die **palmierten Karten** auf dasselbe **„auf"** (siehe „Voll. Kartenkünstler" S. 35), dann zeigt er das Paket derart vor, **daß die Zuschauer das Ass sehen.**

Bevor der Künstler das Paket auf eins der beiden anderen legt, bringt er das soeben noch gezeigte Ass durch **„Kolorieren"** (vergl. „Voll. Kartenkünstler", S. 38) heimlich auf den Rücken des Paketes, worauf er dieses auf das zweite Päckchen legt. Er ergreift die zusammengelegten Pakete, wobei er das unten liegende Ass offen zeigt. Darauf senkt er das Paket und bringt das **Ass ebenfalls** durch **„Kolorieren"** auf den Rücken der Karten, welche er auf das dritte, letzte Päckchen legt.

Nachdem der Künstler dasselbe in gleicher Weise vorgezeigt hat, bringt er auch das dritte Ass durch „Kolorieren" auf den Rücken der Karten und geht jetzt zu dem Glase, um die angeblich darin befindlichen Karten herauszunehmen. Hierbei bringt er unter Anwendung des Kunstgriffes „La carte tournée" (vergl. Voll. Kartenkünstler) die drei Asse auf den Rücken der rechten Hand. Mit dieser ergreift er das im Glase befindliche Ass und bringt im selben Moment die hinter der Hand befindlichen drei Asse hinter das dem Glas entnommene Ass; sofort zeigt er die vier Asse fächerartig vor.

Das behexte Kartenspiel.

Utensilien:

Eine **doppelseitige** Karte, z. B. **Herz-König/Pique-Acht.**
Ein vollständiges Spiel.

Vorbereitung und Vorführung:

Der Künstler sucht aus dem Spiele den **Herz-König** heraus. Dann legt er die doppelseitige Karte dergestalt auf den Herz-König, daß die Zuschauer gegen den **Herz-König,** der präparierten Karte sehen müssen. Die so vorbereiteten Karten erfaßt der Künstler mit der **rechten** Hand derart, daß die Zuschauer glauben müssen, **nur eine Karte (Herz-König)** zu sehen. Das komplette Spiel legt der Künstler offen auf die ausgestreckte linke Hand (Fig. 17). Die Zuschauer sehen also gegen die Bildseite des Spieles; angenommen die obere Karte wäre **Pique-Ass.**

Fig. 17

Der Künstler sagt:

„Sie sehen hier auf dem Spiele das **Pique-Ass,** während ich **hier** den **Herz-König** in der Hand halte. Ich streife mit dem **Herz-König** über das **Pique-Ass.** — — Was gibt das?

Voraussichtlich werden die Zuschauer denken, sie sollen die Werte beider Karten addieren und sagen daher „„**15**"".

Der Künstler sagt in diesem Falle:

„Nein, nicht „15", sondern es gibt eine **Pique-Acht.**"

Bei diesen Worten streicht er mit dem **Herz-König** über das **Pique-Ass** (Bildseite gegen Bildseite) und läßt hierbei die doppelseitige Karte auf das Spiel zurückfallen, wodurch sich das

Pipue-Ass in **die Pique-Acht** (Fig. 17) verwandelt, während die Zuschauer in der rechten des Künstlers **nach wie vor** den **Herz-König** erblicken.

Es ist von **großem Vorteil**, wenn der Künstler im **Besitze mehrerer doppelseitiger Karten** ist, damit er das Kunststück in veränderter Form wiederholen kann.

Conradis neuester Vier-König-Trick.

Utensilien:

Ein konisch beschnittenes Spiel.

Vorbereitungen:

Der Künstler legt sämtliche Karten des Spieles nach einer Richtung.

Vorführung:

Der Künstler sagt:

„Ich werde zu meinem nächsten Kunststück die vier Könige aus dem Spiele heraussuchen und sie offen nebeneinander auf den Tisch legen. Passen Sie dabei bitte auf, ob sich noch weitere Könige im Spiele befinden. Von den restlichen Karten wollen sie soviele auf die Könige legen, bis sämtliche Karten verbraucht sind."

Der Künstler gibt dem betreffenden Zuschauer das Spiel dergestalt in die Hand, daß dieser die Karten in **entgegengesetzter Richtung** auf die Könige **legen muß.** Nach dem Auslegen bittet der Künstler **sämtliche** Kartenpakete **übereinander** legen und das Spiel **mischen** zu wollen. Erhält der Künstler das Spiel zurück, so bringt er, in bekannter Weise, die **vier Könige unbemerkt** auf den **Rücken** des Spieles und sagt:

„Wollen Sie bitte vier Zahlen von **Eins** bis **Zweiunddreißig** aufwärts nennen!" — (Es werden z. B. 3, 6, 10, 15 genannt.)

„Sie werden sehen, daß die vier Könige den Zahlen entsprechend liegen."

Während die Zuschauer die Zahlen nennen, macht der Künstler den obersten König dadurch zur zweiten Karte von der Bildseite aus, daß er mit der linken Hand gleichzeitig die obere (**es ist ein König**) und untere Karte abzieht, worauf er beide Karten auf die Bildseite des Spieles legt.

Der Künstler hält das Spiel senkrecht in der rechten Hand, so daß die Zuschauer die Bildseite des Spieles sehen, dann senkt er das Spiel und zieht mit der Linken die untere Karte hervor, welche er dabei „Eins" zählend, offen auf den Tisch wirft. Jetzt würde als zweite Karte der König folgen.

Da aber die Zuschauer den **König** als „dritte“ Karte wünschten, so **„schleift“** ihn (Voll. Kartenkünstler S. 21) der Künstler und wirft vorerst die nächstfolgende Karte auf den Tisch. — — Nun hält er das Spiel aufrecht in der rechten Hand und zeigt, daß der **König** die **dritte** Karte ist. Dann legt er das Spiel mit der **Bildseite nach unten** in die **linke** Hand, hierbei **zieht** er **den auf dem Rücken** des Spieles **liegenden König** dergestalt nach **unten ab,** daß er etwas zurückliegt, so daß der Künstler den als dritte Karte liegenden König und **später auch die 4. und 5. Karte** hervorziehen kann, was er auch mit den Worten: „Die dritte Karte“ tut. Dann wirft er die vierte und fünfte Karte auf den Tisch, worauf er das Spiel wieder offen in der rechten Hand hält und zeigt das die **sechste** Karte ein **König** ist. Der Künstler legt das Spiel wieder verdeckt in die linke Hand und zieht abermals einen König ab, um das Kunststück unter Anwendung derselben Kunstgriffe dadurch zu Ende zu führen, daß er den **nächsten König** als **10.** und den **letzten** als **15. Karte** erscheinen läßt.

☞ Will der Künstler das Kunststück mit einem unpräparierten Spiele vorführen, so forciert er die vier Könige, läßt sie in das Spiel zurückgeben und bringt sie durch **Volte etc.** auf den Rücken des Spieles.

Im übrigen bleibt die Ausführung des Kunststückes dieselbe.

Das schräg oder konisch beschnittene Spiel.

Die Karten dieses Spieles sind nach einer Seite konisch beschnitten, d. h. sie verjüngen sich, wie dies die Linien 5 u. 6 (Fig. 18) zeigen. Legt der Künstler sämtliche Karten des Spieles in einer Richtung, so wird selbst ein Kenner die Präparation des Kartenspieles nicht bemerken können.

Fig. 18

Entnimmt ein Zuschauer oder der Künstler dem Spiele ein oder mehrere Karten und steckt sie **in entgegengesetzter Richtung** in das Spiel zurück, so kann der Künstler mit Leichtigkeit die Karten aus dem Spiele dadurch herausfinden, daß er das Spiel, wie Fig. 19 zeigt, ergreift und die umgedrehte Karte herauszieht.

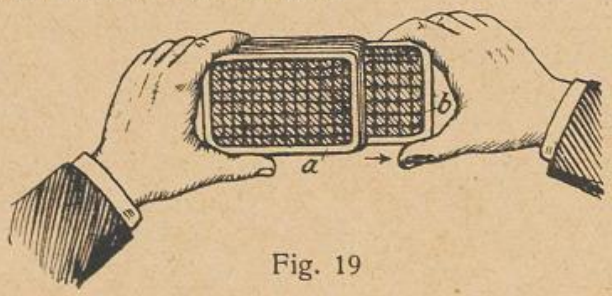

Fig. 19

Läßt der Künstler Karten aus diesem Spiele entnehmen, und in dasselbe zurückgeben, so kommen hierfür zwei Methoden zur Anwendung.

1. Methode.

Der Künstler breitet das Spiel, indem er es mit beiden Händen hält, fächerartig aus. Er läßt eine Karte aus dem Spiele ziehen und besehen. Während dieser Zeit schiebt er das Spiel mit der rechten Hand zusammen und hält es geschlossen in der linken. Er **beobachtet, ob der Zuschauer die gezogene Karte selbst umdreht, geschieht dies,** so läßt er die gezogene Karte in das, in der linken Hand gehaltene Spiel ohne weiteres hineinstecken.

Dreht der Zuschauer **die Karte nicht um,** so erfaßt der Künstler das zusammengeschobene Spiel mit der rechten Hand **an der vorderen Schmalseite** und breitet es mit der rechten Hand fächerartig aus. Hierdurch dreht er das Spiel ohne das dies zu bemerken ist um, so daß die in das Spiel zurückgegebene Karte in entgegengesetzter Richtung zu liegen kommt.

Läßt der Künstler mehrere Karten ziehen, so geschieht dies einzeln und werden die Karte **einzeln** in das Spiel zurückgegeben. Dann läßt der Künstler die zweite Karte ziehen. Auf diese Weise verliert er nicht den Überblick, wie die Zuschauer die von ihnen gezogenen Karten halten.

2. Methode.

Der Künstler breitet das Spiel, welches in gleicher Richtung liegen muß, auf der Tischplatte staffelförmig aus und bittet eine oder mehrere Karten bis ungefähr zur Hälfte aus dem Spiele verdeckt herausziehen zu wollen. Jetzt ergreift der Künstler **die zur Hälfte herausgeschobenen Karten nacheinander,** mit dem **rechten Daumen** und **Zeigefinger,** an der **oberen Schmalseite** und **zeigt jede** Karte, ohne daß er (der Künstler) dieselbe sieht, einzeln vor. Dann legt er die Karten **in das staffelförmig** auf dem Tisch liegende Spiel an **beliebiger** Stelle zurück.

Auf diese Weise hat er sämtliche hervorgeschobenen Karten umgedreht. Er läßt das Spiel mischen und bringt die Karten auf den Rücken des Spieles, wodurch er diese nach Belieben, dem Kunststück entsprechend, verwenden kann.

Inhaltsverzeichnis.

Seite

Einige neue Ausführungen des Falschmischens 1
Das Falschmischen nach Conradi 2

Kartenkunststücke.

Links oder rechts? 4
Gleich und Gleich gesellt sich gern. Nach Ober-Ingenieur R. Milde . . . 5
Die reisenden Karten 6
Das A-B-C der Karten 7
Die mysteriöse Sieben 8
Die vier Asse 10
Er und Sie 12
Ansichts-Sache 13
Die drei behexten Pakete 14
Das geheimnisvolle Quartett 16
Ja und Nein 17
Die sympathisierenden Karten 18
Die Karten als Akrobaten 19
Ihr Wunsch ist mir Befehl 21
Der Kartensprung 22
Vice Versa 23
Die Lieblingsfarbe 24
Eine rätselhafte Übereinstimmung 25
Hofzinser's Vier-Ass-Trick 25
Die beiden verschwindenden Asse 26
Die Verwandlung von vier gezogenen Karten 26
Rätselhafte Vorherbestimmung 27
Die wandernden Karten und das Glas 27
Karte und Würfel 28
Scherzhafter Skat 28
Interessanter Skat 29
Das gewonnene Null-Ouvert 29
Ein Falschspieler-Skat 30
Die aus dem Spiele verschwundene Karte 31
Ein scheinbar misslungenes Kunststück 31
Die neun mysteriösen Karten 31
Die verschwindenden Karten 31
Die Karte und das Datum 32
Die gedachte Karte 32
Die wunderbare Übereinstimmung 33
Der Kartenkünstler als Wahrsager 33
Der Fünf-Karten-Trick 33
Ein wunderbarer Zufall 34
Grosses Karten-Manöver 34
Die von Talon zu Talon wandernden Asse. Nach Ober-Ingenieur P. v. Kalnassy 35
Das Rendenz-vous der Damen 36
Eine geheimnisvolle Schrift. Nach Abdul Hamid 36
Klein aber Fein 37
Oben oder unten 38
Die Reise von Berlin nach Wien 39
Die wievielte Karte 40
Sheldons neuester Vier-Ass-Trick 40
Clairvoyance mystérieuse 42
Das Glas und die vier Asse 43
Das behexte Kartenspiel 44
Conradis neuester Vier-König-Trick 45
Das konisch beschnittene Spiel 46

2 613

Druck v. Gebrüder Petsch
Berlin S 59
Kottbuser Damm 24